

NEU!
148 Seiten
Szene-Talk: Lorne Lanning & David Perry
Hardware-Wunder: PlayStation 2 gesichtet!
Beim Teutates! „Asterix“ für die PlayStation
fun.generation
0599
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE
Österreich: 52 öS – Schweiz: 6,50 sFr – Luxemburg: 156 lFr – Italien: 8400 lit – Spanien: 690 pts – Belgien: 156,- bFr – Niederlande: 8,50 Hfl
DM 6,50
4 394081 006508 05
PlayStation
SOUL REAVER
DAS BESTE PLAYSTATION-ABENTEUER?
ANTZ
Die neue DVD-Referenz
vom Pixel zum Polygon
Titelthema: Digitale Effektmagie gestern und heute
NAMCOS PRÜGELKNALLER
Dreamcast
SOUL CALIBUR
GRAFIK-PRACHT
Dreamcast
POWER STONE
HORROR-ABENTEUER
PlayStation
SILENT HILL
REPORTAGE
TERRY PRATCHETT



PLAY TO WIN
NEVER TO LOSE!
GAME BUSTER DELUXE
DELUXE
FOR REAL CODE JUNKIES
DAS ULTIMATIVE SCHUMMELMODUL
NINTENDO 64
PlayStation
ENTHÄLT ALLE FEATURES DES ORIGINAL GAMEBUSTER • PLUS FREEZE-MODUS: HALTET DAS SPIEL AN, VERWENDET DIE POWER DES GAMEBUSTER UND KEHRT MIT EINEM EINZIGEN TASTENDRUCK WIEDER IN DAS EIGENTLICHE SPIEL ZURÜCK! PLUS CODE GENERATOR: FINDET EIGENE SCHUMMELCODES HERAUS! (N64-VERSION BENÖTIGT NINTENDOS ODER DATELS SPEICHERERWEITERUNG • PLUS VIRTUAL MEMORY: EINGEBAUTE 8 MEG-MEMORY CARD FÜR BIS ZU 120 SPEICHERPLÄTZE!*
• TAUSENDE EINGEBAUTER SCHUMMELCODES • VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER: FINDET NEUE SCHUMMELCODES HERAUS! • CD SUPPORT*: SEHT EUCH VIDEOSEQUENZEN UND GRAFIKEN AUS DEM SPIEL AN!
* NUR BEI DER PLAYSTATION-VERSION
NEU!
DM 99,-
FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!
DM 119,-
INTERACTOR
• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN
• KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN
DM 79,-
DM 79,-
SHOCKWAVE
• JETZT FORCE FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR FÜR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT
DM 99,-
DM 89,-
DM 79,-
48 IN 1
24 IN 1
8 IN 1
MEMORY CARD PLUS
LED STATUS INDICATOR
TURBO FORMAT
TURBO FORMAT
TURBO FORMAT
UNENDLICH ENERGIE
SCHNELLER RENNEN
UNENDLICHER SPIELSPASS
DM 49,-
DM 79,-
4 MEG
720-360-120 BLOCK MEMORY CARD
• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - MIT DATAFLASH ANLEITUNG
• SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - FORMSCHÖNES GEHÄUSE
• SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - 8MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - EINFACHSTE HANDHABUNG - HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
• ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON MINUTEN
1 MEG - 4 MEG MEMORY CARD
NEXT GEN 1 MEG
1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 4MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL
NEXT GEN 4 MEG
4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 16MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL
15 BLOCKS MEMORY CARD
SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE • MIT TURBO FORMAT-FUNKTION • VOLL KOMPATIBEL ZU ALLEN SPIELEN MIT SPEICHERFUNKTION
V MEMORY 1000
NEU!
• SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTÄNDE
• 72MAL SO VIEL SPEICHER WIE EINE STANDARD-MEMORY CARD
• GANZ EINFACH ÜBER BILDSCHIRM-MENÜS ZU BEDIENEN
1080 SPIEL STÄNDE!
DM 119,-
EQUALIZER
DAS EINZIGE MOGELMODUL, DAS ZU 100% KOMPATIBEL ZU DEN GAMEBUSTER CODES IST. UNENDLICH ENERGIE, MUNITION, LEBEN, EXTRAWAFFEN, BONUSCHARAKTERE
•ÜBER 1000 EINGEBAUTE CHEATS FÜR DIE NEUESTEN SPIELE • NEUE CODES LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN
DM 69,-
DM 49,-
POWER RAM
DM 79,-
POWER RAM
4 MB RAM SPEICHERERWEITERUNG FÜR DAS NINTENDO 64 • VERDOPPELT DIE POWER DES NINTENDO 64 • VERBESSERTE GRAFIK • HÖHERE AUFLÖSUNG • KOMPATIBEL ZU ALLEN MEMORY EXPANSION-SPIELEN WIE Z.B. TUROK 2
DM 119,-
DM 119,-
POWERFLASH
SPIELE ALLE GAME BOY-SPIELE AUF DEINER PLAYSTATION ODER DEINEM NINTENDO 64. DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAME BOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN. MIT HUNDERTEN VON EINGEBAUTEN GAME BOY-SCHUMMELCODES
ups
MasterCard
VISA
service@dataflash.com
http:://www.dataflash.com
THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY
DATAFLASH GmbH
Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich
Tel: 0 28 22/6 85 45
INT (49) 28 22/6 85 45
FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47
INT (49) 28 22/6 85 47
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc. · PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.



edi.torial

fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

0599

erste.woche: aufbruch

Der Markt hat sich verändert - und wir ziehen die logische Konsequenz. Fun.generation wird renoviert - von A - Z. Ich brüte über dem neuen Konzept, derweil reden sich Geschäftsleitung und Vertrieb die Köpfe heiß - wo will fun.generation hin?

zweite.woche: odyssee

Die Weichen sind gestellt - grünes Licht für das neue Konzept. Wir schauen zuversichtlich in die Zukunft - und finden uns staunend in der Grafik ein, als die ersten Print-Outs aus dem Drucker kommen: Neue Richtung, neues Konzept - neuer Look.

Leider bringen die Neuerungen auch schmerzliche Veränderungen mit sich: Um eine redaktionelle Linie halten zu können, müssen wir das Inhaus-Team vergrößern. Die Konsequenz für die freien Mitarbeiter: Unsere internen Redakteure bewältigen das Groß der Arbeit allein - und am Ende des Tages bleibt für die Freischaffenden nichts mehr übrig. Die meisten von ihnen müssen uns nach jahrelanger Zusammenarbeit verlassen - die Trennung fällt nicht leicht.

dritte.woche: odyssee

Wir begrüßen neue Kollegen: Andreas Ulrich und Benedikt Plass verstärken unser Inhaus-Team, und „Gamefront"-Chefredakteur Frank Michaelis versorgt uns mit den heißesten News aus Fernost. Das Teams ist stark wie nie, das Konzept ebenso vielversprechend. Unsere Partner aus Industrie und Entwicklung sind begeistert. Aber wird der Markt unsere Ideen annehmen?

Und ein Stockwerk weiter unten spitzt sich die Lage zu: Klebebindung oder Heftung? Welche Papiersorte nehmen wir? Wie viele Seiten können wir füllen? Welche Vertriebskanäle müssen bedient werden - und wo führt uns das alles hin?

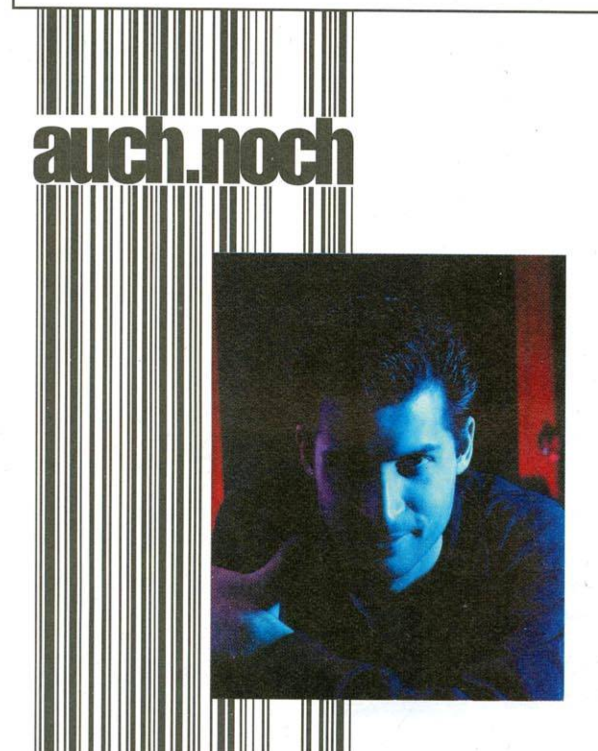
vierte.woche - exitus

Ironie des Schicksals: Während wir in „House of the Dead 2" Zombies erschießen, bricht in Jugoslavien Krieg aus. Wir haben wie meistens eine lange Nacht vor uns - und bekommen erst am nächsten Morgen mit, was los ist. Umso erschütternder ist die Nachricht für uns: Deutsche Bomber auf Angriffskurs, die Russen drohen mit dem militärischen Zeigefinger. Im CyPress-Verlag brechen heftige Diskussionen aus - und die Light-Gun verschwindet wieder in der Packung. Nach Zombie-Jagd ist uns jetzt nicht mehr zumute.

Trotzdem landen die letzten Filme pünktlich bei der Druckerei - die neue fun.generation ist fertig. Und wir auch. Die Redaktion geht mit gemischten Gefühlen nach hause und wartet hinter dem TV-Schirm auf die nächsten Nachrichten.

Was wird uns die Zukunft bringen?

auch.noch



Arbeitsunfall: Murphy ist immer und überall - beim Online-Chat zwischen Abe-Vater Lorne Lanning und David Perry ist unser stellvertretender Chefredakteur über das Modem-Kabel gestolpert. Resultat: fun.generation-Boss Robert raste mit hochrotem Kopf zu einem Online-Rechner am anderen Ende des Stockwerks. Derweil hatte sich unser Promi-Chat bereits verselbständigt: Lorne und David tauschten sich munter über Cyber-Sex und verflossene Liebschaften aus. Die Enthüllung des Tages: David Perry ist nach kurzer Ehe schon wieder geschieden - und hat sich ein internationales Topmodel aus Tokyo angelacht! Respekt, Mr. Perry! Bieten Sie das Patent-Rezept demnächst auch online feil?



fun.generation

DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

in.halt 0599







Rub.riken

Akt.uelles...

Men.schen

Job.s

Wert.ungsforum

Aus.land

Aus.getrickst

Med.ien

Aus.blick

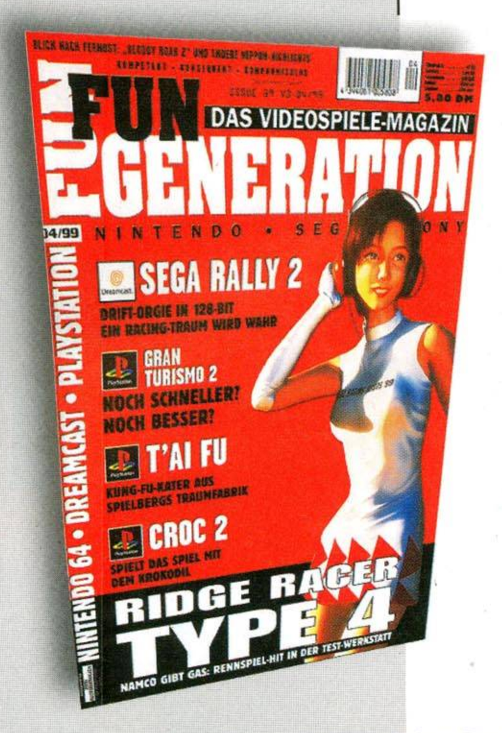
Sch.werpunkt

Neu.erscheinungen

Vor.schau

Rep.ortage

fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE



Hallo! Wir betreuen ein Sega Forum, in dem ein brisantes Thema unter anderem auch ein Bericht Ihres Magazins darstellt. In der letzten (?) Ausgabe wurde Sega ziemlich abfällig abgehandelt, was Zweifel an der Objektivität Ihres Magazins aufkommen läßt... Es wäre schön, eine Stellungnahme zum Thema zu erhalten - die OriginalMessage beginnt hier:
> „(....)Was ich mir aber nie vorgestellt hätte, ist, daß auch Sonic Adventure keine 10 von 10 bekommen hat. Hä? Wie kann das bitte sein?? So, ich habe jetzt noch ein paar Texte aus der **fun.generation** herausgeschrieben, die es wirklich in sich haben - aber lest selbst:"
(....) Möchte Sega dieses zarte Vertrauenspflänzchen wirklich ohne Not umpflügen und sogar die Videospielpresse mit der indirekten Aussage, daß man sie für inkompetent halte, die japanischen Spiele zu bewerten, gegen sich aufhetzen? Es wäre angebrachter, erst einmal zu beweisen, daß man in diesem Markt überhaupt noch eine Existenzberechtigung besitzt, bevor man zum Rundumschlag ausholt. Und bis dahin wäre ich an Segas Stelle lieber ein wenig netter zu den wenigen Menschen, die einem in diesem Markt noch freundlich gesonnen sind. (.....) Die mehr als enttäuschenden Hard- und Softwareverkäufe sprechen eine deutliche Sprache: Auch ein Japaner erkennt sehr wohl, welche „Perlen" ihm untergejubelt werden sollen und läßt diese Low-Budget-Produktionen ungeachtet im Regal stehen. (....) Der Dreamcast konnte sich gar schon 2,9 % vom Nippon-Kuchen abschneiden. Viva Atari!"
fun.generation schreibt auch noch, daß die PlayStation („Ridge Racer") und N64 („Mario 64") gute Starttitel hatten. Zitat: „Dreamcast hat einen halben Fehlstart hingelegt."
Was soll dann bitte „Virtua Fighter 3 tb" sein? Zusätzlich vermisse ich noch einen Shen Mue-Bericht (den es wahrscheinlich nicht geben wird). Also an alle Segarianer, die eine gute Zeitschrift suchen, kauft Euch die (......) oder auch (.......).
Mit freundlichen Grüßen,
Thomas Kern
Dreamcast TOTAL!

Dieser Brief steht stellvertretend für alle, die unsere Redakteure zu „Sega-Hassern" abstempeln wollen. Zugegebenermaßen haben wir Sega in letzter Zeit kritisch behandelt , wofür wir uns in aller Form entschuldigen: Ein aufrichtiges „Sorry" nach Hamburg!
Wir geloben Besserung und versprechen Euch, alle Publisher gleich zu behandeln. Auch wir wünschen dem Dreamcast einen riesigen Erfolg und hoffen auf mehr Perlen vom Schlage „Power Stone". Als objektives Fachmagazin wollen wir kein einzelnes System bevorzugt behandeln. ■

Hallo Fun Maniacs! *(Anm. d. Red.: Hier liegt wohl eine Verwechslung vor!)* Ich spare mir das Lobesgesülze (Ihr wißt doch, daß Ihr gut seid!) und komme gleich zu den Fragen:
1. Ist Euch was näheres zu dem „Activator" der Firma Activated bekannt? Angeblich kann man das Teil wie ein Schummelmodul in die PSX stecken, und dann kann man Importspiele ohne Umbau abspielen und außerdem noch Schummelcodes eingeben.
2. Erscheinen „Dino Crisis" und „Final Fantasy VIII" in Deutschland?
3. Ich will ein PlayStation 2-Special!

Hasta la vego,
Ralf Herzel, Warsingsfehn (via E-Mail)

1. So weit wir wissen, besitzt der „Activator" genau die von Dir angesprochenen Features. ??Ob mit dem Gerät tatsächlich alle Importe laufen, können wir allerdings nicht garantieren.??
2. Zu Capcoms neuem Horror-Adventure findest du in der Rubrik „Aktuelles" Informationen. Wann Squares Rollenspielkracher bei uns erscheint, steht noch nicht fest. Aufgrund des riesigen Erfolgs von „Final Fantasy VII" halten wir einen Deutschland-Release jedoch für wahrscheinlich.
3. Alles Wissenswerte über das legitime Erbe der PlayStation findest du im Technikteil der Rubrik „Aktuelles". Beachte zum Thema „3D-Performance" außerdem den neunseitigen Artikel „Vom Pixel zum Polygon" - übrigens der erste unserer neuen Schwerpunkt-Rubrik. ■

schreibt uns eure meinung!
fun.generation
leserbriefe
max-planck-str. 13
(d) 97204 höchberg
elektropost: redaktion@fungeneration.com

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr



Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

PSX - Spiele A-O:

5th Element 69,95
A Bug's Life 79,95
Abe's Exodus 69,95
Ace Combat 2 79,95
Actua Golf 3 79,95
Actua Ice Hockey 99 (04) 79,95
Actua Pool 79,95
Actua Soccer 3 79,95
Akuji 84,95
Alundra 59,95
American Deer Hunter* 79,95
Apocalypse 69,95
Asterix (03) 84,95
Atlantis 79,95
Baphomets Fluch 2 79,95
Bass Landing (03) 84,95
Beast Wars 59,95
Big Air (03.99) 84,95
Blasto 59,95
Blaze'n Blade 84,95
Bloody Lines (04) 84,95
Bloody Roar 2 84,95
Bomberman World 59,95
Box Champions 79,95
Brahma Force 59,95
Breath of Fire 3 79,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt & Pin & Drachenfigur 99,95
Brian Lara Cricket 89,95
Buggy 59,95
Bushido Blade 79,95
Bust A Groove 69,95
Bust A Move 4 (03/04) 64,95
Cardinal Syn 59,95
Carmageddon (04) TBA
Centipede (03/04) 89,95
Civilization 2 (04) 84,95
Colin McRae Rally 79,95
C & C 2 Alarmstufe Rot 69,95
Cool Boarders 3 89,95
Crash Bandicoot 3 79,95
Darkstalker 3 (03/04) 89,95
Devil Dice 69,95
Dreams (03/04) 84,95
Driver (04/05) 84,95
FIFA '99 84,95
Fighting Force 59,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spieleberater <1000 Bilder> 104,95
Fluid 69,95
Football '99 (03/04) 79,95
Formel 1 '98 & Demo 84,95
Gex 3D Deep Cover Gecko 89,95
Global Dominion (03) 84,95
Grab des Pharao (03) 84,95
Gran Turismo 79,95
Granstream Saga 74,95
Guardian Crusade (03) 84,95
Hard Edge (03/04) 89,95
Hugo 2 (03/04) 84,95
Int. Superstar Soccer 98 69,95
Jackie Chan's Stuntmaster (04) TBA
Jeff Jordon Racing (03/04) TBA
Kensai (03/04) 84,95
Kingsley (03/04) 84,95
KKND Krossfire (03) 89,95
Kula World 79,95
Le Mans 24 (04) 89,95
Libero Grande 69,95
Live Wire (03/04) 79,95
Master of Monsters (03) 89,95
Medievil 79,95
Mega Man "diverse" je 79,95
Metal Gear Solid & MC 99,95
<incl. spielbare Demo-CD>
Metal Gear Solid Special E. 139,95
M. Owen's WLSoccer 99 74,95
Monkey Hero (04.99) 89,95
Monopoly 79,95
Monster Seed (03) 89,95
Moto Racer 2 84,95
Music 79,95
Nascar Racing '99 79,95
NBA Live '99 79,95
Need for Speed 3 79,95
Need for Speed 4 (03) 84,95
NHL Face Off '99 (03) 74,95
NHL Hockey '99 79,95
Nightmare Creatures 89,95
<dt. & ungeschnitten - rotes Blut>
Ninja 59,95
Overblood a/uncut 69,95
Pet in TV 69,95

Wir haben über 70.000 PC- und Videospiele- Artikel auf Lager!

PSX - Spiele O-Z:

Overblood a/uncut 69,95
Pet in TV 69,95
Plane Crazy (03) 84,95
Pocket Fighters 79,95
Point Blank 74,95
Populous - Beginning 84,95
Poy Poy 2 (03/04) 84,95
Premier Manager 99 79,95
Prince Naseem Boxing* TBA
Pro 18 Golf (03) 84,95
Pro Pinball Big Race USA 74,95
Puma Street Soccer (03) 84,95
Racing Simulation 2* 84,95
Rally Cross 2 74,95
RC Stunt Copter (04) 84,95
Resident Ecil D.C. 89,95
Retroforce 79,95
Ridge Racer 4 (04) 84,95
Risiko 79,95
Road Rash 3D 79,95
Rollcage 84,95
Rosco McQueen 69,95
Running Wild (03) 84,95
Sensible Soccer 69,95
Sentinent Returns 59,95
Shanghai 89,95
Shaolin (03/04) TBA
Silent Hill ((04/05) 84,95
Small Soldiers 79,95
Spawn 69,95
Sports Car GT (03/04) 84,95
Spyro the Dragon 79,95
Stadt der verlorenen Kinder 79,95
Streak Howerboard Racing 59,95
Streetfighter Alpha 2 59,95
Street Sk8ter (03) 84,95
Streetfighter Collection 2* 79,95
Streets Skater (03/04) 89,95
Syndicate Wars 69,95
Tai-Fu (03/04) 84,95
Tank Racer (03) 84,95
Tekken 3 89,95
Tenchu 79,95
Test Drive 4 x 4 79,95
Test Drive 5 79,95
Tetris + 74,95
Theme Hospital 79,95
Tiger Woods 99 84,95
Tilt 74,95
Time to kill 69,95
Tiny Tank (03) 84,95
Toca Touring Car 2 79,95
Tomb Raider 3 79,95
Treasure of the Deep 59,95
Tunguska (03/04) 79,95
Ubik (03/04.99) 84,95
UEFA Soccer (03/04) 89,95
Unholy War, The & Demo Blood Omen 2 69,95
Versailles <a> 69,95
Victory Boxing 2 69,95
Vigilante 8 59,95
Virus (04.99) 84,95
Viva Fußball (02/03.99) 84,95
VR Baseball 99 59,95
War Games 84,95
Warsong 2100 (03.99) 84,95
WCW vs NWO - The Thunder 69,95
Wild Arms 69,95
Wing Commander 4 59,95
<engl. & ungeschnitten>
Wing Over 2 (04) 84,95
X-Files - The Game (03) 84,95
X Games Boarder (04) 84,95
Yoyo's Puzzle Park (3) 89,95
X-Men vs Streetfighter 84,95
Zero Divide 2 69,95

Figuren:

Athena & Major je 29,95
Chris & Jil je 29,95
Marvel & DC diverse ab 25,-
Metal Gear Solid ab 25,-
Pig Cop & Octa Brain je 29,95
Resident Evil ab 25,-
South Park ab 9,95
Spawn ab 25,-
Star Wars ab 14,95
Tank 34,95
Tekken 3 ab 25,-
Tombraider <Badeanzug> 59,95
Schuhmacher's Orginal Ferrari Auto-Model 59,95

a = Ausländische Anleitung

* geplante Neuheit / Preissenkung

Zubehör:

5 Spieler Adapter 54,95
Antennenkabel 24,95
Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung) 39,95
CD-Case 9,95
2er-Leerhüllen 10er Pack 8,95
Dual Shock Controller ab 34,95
E3 '98 Messe Video 29,95
Gun "Dual" 29,95
Gun "Real-Arcade-tarn" 79,95
Gun & Laseraufsatz 59,95
Joyboard Arcade 79,95
Joypad versch.Farben je 9,95
Joypadverlängerung 9,95
Lenkrad "V3" 119,95
Link Kabel 14,95
Memory Card 1MB je 14,95
<verschiedene Farben>
Memory Card Orginal 19,95
Memory Card 2MB 29,95
<unkomprimiert>
Memory Card 8 MB 49,95
<unkomprimiert>
Mouse 39,95

Top Einsteigerangebot!
PlayStation mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Grid Run
nur 269,-

PSX-Rucksack 59,95
RGB Kabel 14,95
RGB Kabel Special 19,95
Cinchanschluß für die Stereo-Anlage / Real Arcade Gun, G-Con Unterstützung>
SV 1107 Program Pad 34,95
Ultra Racer 49,95
Xploder Schummelmodul 79,95

SPIELBERATER:

Adventure Mix 14,80
Alundra DIN4 19,80
Breath of Fire 3 14,80
Final Fantasy 7 4C 19,80
<über 1000 Bilder>
Metal Gear Solid 4C 24,80
Resident Evil & D.C. 4C <farbig & viele Bilder> 19,80

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE: A - E

Actua Ice Hockey <a> 39,95
Actua Soccer 1 & 2 je 39,95
Actua Soccer Club Edition 29,95
Air Race 44,95
Alien Trilogy a-uncut 49,95
Armored Core 39,95
Assault 49,95
Assault Riggs 39,95
A. Senna Kart Duel 1 44,95
Azure Dreams 49,95
B-Movie 49,95
Batman & Robin 49,95
Battle Sport 39,95
Bedlam 39,95
Bio Freaks 49,95
Black Dawn 29,95
Blam Machinehead 39,95
Blast Radius 44,95
Blood Omen 44,95
Broken Helix 44,95
Bug Riders 44,95
Bust-A-Move 3 44,95
Caesars Palace 39,95
Caesars Palace 2 49,95
Castlevania 49,95
Casper 44,95
Castlevania 49,95
Chill 44,95
Circuit Breakers 44,95
Command & Conquer 39,95
Constructor 49,95
Contra 39,95
Cool Boarders 2 (04) 49,95
Crash Bandicoot 39,95
Crash Bandicoot 2 (04) 44,95
Crime Killer 39,95
Critical Depth 44,95
Criticom 29,95
Croc 44,95
Cyberspeed 29,95
Dark Omen Warhammer 2 44,95
Darklight Conflict <a> 29,95
Darkstalkers 29,95
Deathtrap Dungeon 49,95
Devils Deception 39,95
Diablo 44,95
Dodg'em Arena 49,95
Dynasty Warriors 29,95
Epidemic 49,95

SONDERANGEBOTE: F - Z

FIFA Soccer '97 39,95
Formel 1 '97 49,95
Formula Karts 39,95
Frankreich '98 44,95
Frenzy 39,95
Frogger 44,95
Future Cop LAPD 2100 44,95
G-Darius 49,95
G-Police (03.99) 44,95
Golden Goal 98 29,95
Grand Theft Auto 44,95
Grand Theft Auto D.C.* 44,95
Grid Run 29,95
Hard Boiled 29,95
Herc's Adventure <a> 39,95
Hercules 39,95
Hexen 49,95
Incredible Hulk 29,95
Independence Day 29,95
Invasion 44,95
Iznogud 44,95
J. Grath Motorcross 49,95
Jurassic Park 44,95
Kick Off World 44,95
Klonoa <a> 49,95
Konami Open Golf 29,95
Lemmings Compilation 44,95
Little Big Adventure 29,95
Madden '97 39,95
Mass Destruction 49,95
MDK & Soundtrack 39,95
Mega Man Battle & Chase 44,95
Mickey's Wild Adv. 39,95
Micro Machines V3 39,95
Moto Racer (03) 44,95
Motor Mash 39,95
MTV Slamscape 29,95
Nanotek Warrior 29,95
Need for Speed 2 <a> 49,95
Newman Haas Racing 59,95
NHL Powerplay Hockey 29,95
NHL Powerplay Hockey 98 39,95
O.D.T. 49,95
Oddworld 49,95
Olympic Games 44,95
One 44,95
Overboard 29,95
Pandemonium 39,95
Pandemonium 2 49,95
Parappa the Rapper <a> 44,95
Parodius Deluxe 39,95
Perfect Assassin 39,95
Perfect Weapon 39,95
Pitball 29,95
Pitfall 3D 49,95
Powerboat Racing 39,95
Poy Poy 44,95
Premier Manager '98 49,95
Psybadek 49,95
Rapid Racer 39,95
Rascal 44,95
Rayman 39,95
Reboot 44,95
Resident Evil & Berater 44,95
Return Fire 44,95
Road Rage 39,95
Road Rash 39,95
Robopit 29,95
Rock'n Roll Racing 39,95
Rogue Trip 49,95
S.C.A.R.S. 44,95
Sentinent incl. Music-CD 44,95
Shadowmaster 49,95
Slam'n Jam 29,95
Snow Racer '98 49,95
Soulblade 39,95
Speedster 39,95
Spider 49,95
Spot goes to Hollywood 29,95
Star Gladiator 39,95
Strike Point 39,95
Striker 39,95
Super Football Champ 39,95
Super Match Soccer 39,95
Super Puzzle Fighter 39,95
Supersonic Racers <a> 29,95
Swagman 44,95
Test Drive 4 39,95
Thunderhawk 2 29,95
Thunderhawk 2 <a> 39,95
<ungeschnittene PAL-Version>
Toca Touring Car 44,95
Tombraider 44,95
Tomb Raider 2 (03/04) 49,95
Total Drivin 29,95
Tunnel B1 39,95
V 2000 49,95
Versus 39,95
Viper 49,95
Virtual Pool 44,95
Warhawk 44,95
Warhammer 39,95
W. Gretzky Hockey '98 39,95
Wild 9 Lim. Edition 49,95
Wing Commander 4 39,95
Wild Cup Golf 39,95
World League Soccer 49,95
Wreckin' Crew 39,95
WWF Warzone 49,95
X 2 29,95
Z <a/uncut> 49,95
Zero Divide 39,95

...ständig neue Sonderangebote!

N64:

Nur solange Vorrat reicht!

Joypad "farbig" je 34,95
Joypadverlängerung 14,95
Lenkrad V3 119,95
Memory Card ab 19,95
Nintendo 64 & Mario64 239,-
Rumble Pak 19,95
Rumble Pak & Memory C. 29,95
4MB Ram Erweiterung 59,95
1080° Snowboarding 84,95
All Star Tennis '99 (03) 99,95
Banjo & Kazooie 79,95
Bettle Adv. Racing (04) 109,95
Bio Freaks "uncut" 109,95
Blast Corps 69,95
Body Harvest 79,95
Bomberman Hero 69,95
Buck Bumble 89,95
Castlevania 3D (04) 129,95
Chameleon Twist 2 (03) 94,95
Charlys Blast Chlg. (03) 89,95
Chopper Attack 109,95
Earthworm Jim 3D (03) 109,95
Extreme G 2 79,95
F1 World Grand Prix 79,95
F-Zero X 79,95
FIFA Soccer '99 (25.03.) 109,95
Flying Dragons (03/04) 109,95
Gex 2 - 3D 109,95
Holy Magic Century 109,95
Jet Force Gemini (04) 109,95
Lylat Wars & Rumble 89,95
Mario Kart 84,95
Mario Party 84,95
Micro Machines Turbo (03) 109,95
Milo's Astro Bowling (03) 109,95
Mission Impossible 99,95
Mystical Ninja 109,95
Nascar '99 89,95
NHL '99 89,95
Off Road Challenge 99,95
Penny Racers 89,95
Racing Simulation (04) 119,95
Rat Attack (03/04) 124,95
Shadowgate 64 (03) 124,95
South Park (04) 99,95
Space Race (04) 109,95
Star Wars Rogue Sqd. 99,95
Tetrisphere 84,95
Tonic Trouble (03) 109,95
Top Gear Overdrive 99,95
Turok 2 84,95
Turok 2 <a-uncut> 99,95
Twisted Edge Snowb. 109,95
V-Rally 99,95
WCW vs Revenge 119,95
Wipeout 2097 &Padverl. 109,95
WWF Warzone 89,95
Zelda 64 99,95
Zero Hour (03/04.99) 129,95

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOE:

Aero Gauge 44,95
Bomberman 64 69,95
Bust-A-Move 2 69,95
Clayfighter 63 1/3 49,95
Cruis'n USA 49,95
Cruis'n World 59,95
Dark Rift 44,95
Diddy Kong Racing 69,95
Dual Heroes 49,95
Extreme G 44,95
F1 Pole Position 49,95
FIFA 64 49,95
FIFA '98 59,95
Fighters Destiny 49,95
Forsaken 44,95
GT 49,95
Hexen 49,95
Int. Superstar Soccer 44,95
John Madden 64 39,95
Lamborghini 64 44,95
Mace - Dark Eye 59,95
Mischief Makers 49,95
Multi Racing Champion. 49,95
Nagano Winter Olympics 59,95
NBA Courtside 49,95
NBA Hangtime 49,95
NBA Pro 98 49,95
NFL Quaterback '98 44,95
NHL Breakaway '98 49,95
Olympic Hockey 44,95
Rampage World Tour 49,95
San Francisco Rush 44,95
Turok 49,95
Virtual Chess 44,95
W. Gretzky Hockey 49,95
W. Gretzky Hockey '98 49,95

Saturn:

Antennenkabel 19,95
Game Buster 79,95
Joyboard "Interact" 39,95
Joypad Innovation 19,95
Joypad-Verlängerung 14,95
Andretti Racing 49,95
Battle Arena Toshinden 29,95
Black Dawn 29,95
Clockwork Night 2 29,95
Command & Conquer 39,95
Daytona USA 29,95
Defcon 5 19,95
Earthworm Jim 2 29,95
FIFA Soccer '97 9,95
Fighting Vipers 29,95
Ghen War 29,95
Grid Run 19,95
Gun Griffon 39,95
Hi Octane 19,95
John Madden '97 14,95
Krazy Ivan 14,95
Lemmings 3D 39,95
Magic Carpet 29,95
NBA Live '97 9,95
NHL Hockey '97 9,95
Pebble Beach Golf 29,95
Road Rash 29,95
Skeleton Warriors 9,95
Soviet Strike 19,95
Space Hulk 29,95
Spot goes to Hollywood 29,95
Streetfighter Alpha 19,95
Theme Park 19,95
Thunderforce 5 <jap.> 119,95
Valora Valley Golf 29,95
Virtua Fighter Kids 29,95
Virtua Racing 29,95
Virtual On 29,95
Wing Arms 49,95
Worldwide Soccer '97 39,95

Super Nintendo:

Donald in Maui Mallard 49,95
Donkey Kong Country 2 39,95
<mit deutscher Anleitung>
Donkey Kong Country 3 49,95
Earthworm Jim 2 39,95
FIFA Soccer '96 29,95
Incred. Crash Dummies 19,95
Kirby's Fun Pack 39,95
Lufia & Spieleberater 49,95
Nigel Mansil World C. 49,95
Primal Rage 29,95
Puzzle Bobble 49,95
Schlümpfe, Die 2 49,95
Star Trek Deep Space 29,95
S. Empire Strikes Back 39,95
S. Return of the Jedi 39,95
Terranigma 49,95
Tetris Attack 49,95
Tim in Tibet 39,95
Timecop 19,95
Toy Story 39,95
Weapon Lord 39,95
World Cup Striker 39,95
Worldmaster Golf 19,95
Worms 39,95

GameBoyColor:

Game Boy Color 139,-
Bugs Bunny CC 59,95
Conker's Pocket Tales 59,95
Cool Hand 54,95
Game & Watch Gallery 2 44,95
Gex 59,95
Harvest Moon 59,95
Men in black 59,95
NBA Jam '99 59,95
Pitfall 59,95
Pocket Bomberman 44,95
Quest for Camelot 59,95
Rampage World Tour 59,95
Reservoir Rats 64,95
Schlümpfe im Alptraumland 59,95
Tetris Deluxe 44,95
Warioland 2 59,95

...und viele andere!

Wir führen auch: Game Boy, Mega Drive- und CD, CD Rom, & Manga-Videos

Franchise-Partner: Game Paradise, Windthorststr. 13, 48143 Münster Tel.: 0251 - 5105789

city passage

Game Paradise, City-Passage, Zimmerstr. 15, 33602 Bielefeld Tel.: 0521 - 5215206

An- und Verkauf / Verleih von PSX-Spielen

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten * Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen *
Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Vorkasse DM 6,90 * Auslandlieferung nur gegen Vorkasse - DM 16,- Porto

Text: Daniel Johannes

software.news

aktuelles vom software.markt

Kurzmeldungen:

+++ „Metroid_4" wurde offiziell von Shigeru Miyamoto höchstpersönlich bestätigt. Ob das Science-Fiction-Adventure noch für das Nintendo 64 erscheint oder erst zur Einführung der nächsten Hardware-Generation veröffentlicht wird, wurde jedoch nicht verraten +++ Neues von „Resident_Evil_3": Gerüchten zufolge gab der Producer der „Biohazard"-Reihe (jap. Titel) auf der Tokyo Game Show bekannt, der nächste Teil des Zombie-Adventures erscheine im Dezember für die PlayStation 2 +++ Noch mehr Gerüchte: Wie in Fachkreisen verlautete, wollen Square EA und LucasArts gemeinsam ein „Star_Wars"-Rollenspiel entwickeln. Fans der großartigen Filmtrilogie sollen sich dann auf der PlayStation 2 im Star-Wars-Universum austoben können. Allerdings dementierten sowohl Mitarbeiter von Square als auch von LucasArts diese Ankündigung auf's Heftigste - und brachen anschließend in schallendem Gelächter aus. Also heißt es erst einmal abwarten...



A Bug's Life

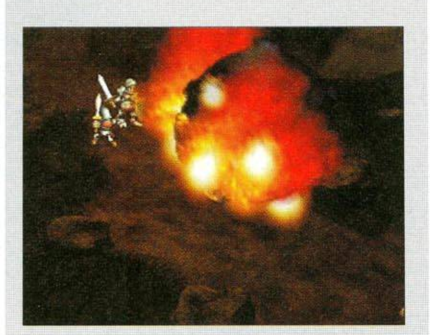
Jump'n Run
Traveller's Tales / Nintendo 64

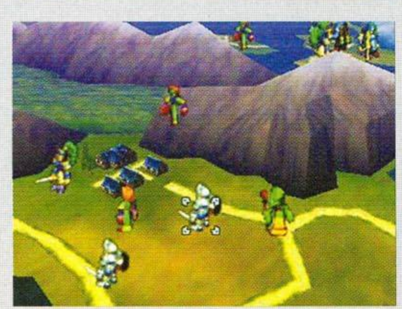
Das große Krabbeln geht weiter: Nachdem das PlayStation-Jump'n Run um Ameise Flik bereits seit Januar in den Regalen steht, schiebt Traveller's Tales nun die 64 Bit-Konvertierung des Disney-Hits nach. Noch immer hüpft Ihr durch kunterbunte Polygon-Szenarien - die Schauplätze sind dabei dem Leinwandvorbild nachempfunden. Ebenso die Story: Eure Hauptaufgabe ist es, das Insekten-Territorium vor den feindlichen Grashüpfern zu beschützen - der zirpende Anführer Hopper möchte die Kolonie der Vierbeiner (Disney hat zwecks Vermenschlichung der Charaktere ein Ameisenbeinpaar wegrationalisiert) überfallen und sämtliche Essensvorräte stehlen. Ausgerechnet Flik wird dazu auserkoren, sein Volk vor der drohenden Gefahr zu beschützen: die tapfere „Ameisen-Drohne" rüstet sich zum Kampf. Viel läßt sich über die Nintendo-Version des Animationswunders aus den Pixar-Studios („Toy Story") bisher noch nicht sagen - auf FMV-Sequenzen wie auf der PlayStation müßt Ihr aber auf jeden Fall verzichten, also geht ein gehöriges Stück Kino-Flair verloren. Vertrieben wird das wuselige Käferabenteuer hierzulande von Activision - wir halten Euch auf dem Laufenden. ***(Veröffentlichung: Januar 2000)***



Ogre Battle 3

Strategie
Quest / Nintendo 64





Bis dato ist noch kein anständiges Rollenspiel für das Nintendo 64 erschienen. Das mittelmäßige „Holy Magic Century" richtete sich an eine sehr junge Zielgruppe - solide RPG-Kost blieb Genre-Fans bislang vorenthalten. Mit „Ogre Battle 3" präsentiert Quest erstmals ein richtig komplexes Strategie-Rollenspiel für den 64-Bitter. Die Story spielt sich zeitlich gesehen zwischen „Ogre Battle" (SNES) und „Tactics Ogre" (PSX) ab - erzählt wird die Geschichte von Ritter Magnus. Der Ehrenmann will sein unterdrücktes Volk aus dem Joch der Oberschicht befreien. Schon auf den ersten Blick scheint sich das Strategie-Epos gegenüber dem PlayStation-Vorgänger in vielerlei Hinsicht weiterentwickelt zu haben: Sowohl das Gameplay als auch die Grafik sollen mit einigen Überraschungen aufwarten.

Beim Grunddesign hingegen blieben die Entwickler ihrer Linie treu: Euer Kampf für die Gerechtigkeit beginnt auf der dreidimensionalen Weltkarte - mit speziellen Landschafts-Icons betretet Ihr die eigentlichen Abschnitte. In den einzelnen Szenarien wird dann aufgerüstet: In Echtzeit stellt Ihr Krieger, Zauberer und Monster taktisch auf, um die buntgemischte Horde anschließend auf die Angreiferschar loszulassen. Für Abwechslung sorgen zahlreiche Waffen, Rüstungen und Gegenstände - Ihr kleidet Eure Mannen nach Euren Vorlieben ein und führt die tapferen Helfer im Kampf möglichst weise. Abhängig von Euren Führungskünsten können sämtliche Charaktere im Laufe des Spiels 20 verschiedene Klassen erreichen - durch den Status werden dann auch wichtige Personenwerte wie Stärke oder spezielle Fertigkeiten beeinflußt oder erlernt. Strategie-Fans werden also bestimmt auf ihre Kosten kommen... ***(BRD-Release: 3. Quartal)***





Velocity

3D-Action
Acclaim / Dreamcast

Völlig losgelöst: Mit „Velocity" hat Acclaim ein ebenso außergewöhnliches wie faszinierendes Rennspiel in der Mache - mit schnittigen Hoverboards düst Ihr durch futuristische Häuserschluchten bekannter Großstädte. So kann die Zukunftsraserei als eine Mischung aus „Streak" und „Cool Boarders" angesehen werden. Zu Beginn dürft Ihr zunächst aus mehreren todesmutigen Fahrern Euren Favoriten auswählen - und müßt Euch anschließend für eines von drei unterschiedlichen Boards entscheiden. Während Hochgeschwindigkeits-Fetischisten mit dem „Turbo Board" voll auf ihre Kosten kommen, provozieren rücksichtslose Hover-Helden mit der „Impact"-Ausführung heftige Rempeleien in luftiger Höhe. Zu guter Letzt bleibt das „Stunt"-Brett - eine besonders manövrierfähige Version des neuartigen Sportgeräts. Es bleibt futuristisch: Im Velodrom warten die unterschiedlichsten Modi auf ruchlose Raser - entweder vergnügt Ihr Euch in der action-orientierten Half-Pipe oder stürzt Euch geradewegs in das wettbewerbsbetonte Standard-Rennen. Beim Strecken-Design orientierten sich die Entwickler an realen Vorbildern: Ihr flitzt durch das New York der Zukunft, Future-London oder Aerial-Tokyo - einzig markante Gebäude wie der Big Ben oder das Empire State Building lassen noch auf die Originalschauplätze schließen. Das Besondere am Kursverlauf: Ihr habt stets die Wahl zwischen mehreren Routen - es ist also Eure Entscheidung, ob Ihr mit dem Board über den Central Park braust oder die Abkürzung durch das enge U-Bahn-System nehmt. Zwar stammen die abgebildeten Screenshots von einem Pentium II (mit Voodoo2-Karte), doch verspricht Acclaim eine 1:1-Umsetzung für den Dreamcast. Versionen für Nintendo 64 und PlayStation sind ebenfalls in Arbeit. ***(Veröffentlichung: Nov./Dez.)***



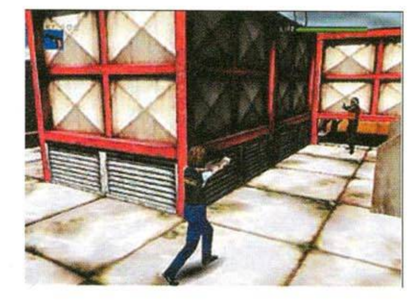


Dino Crisis

Action-Adventure
Capcom / PlayStation

In „Dino Crisis" trefft Ihr zwar nicht auf herumtorkelnde Zombies, aber dafür ist - getreu dem Titel - der Dino los: Die Reptilien-Brut hat sich in einem geheimen Militärkomplex auf einer Insel eingenistet. Deshalb seid jetzt Ihr an der Reihe: Als fesche Geheimagentin durchforstet Ihr die Labors auf der Suche nach einem renommierten Wissenschaftler. Der verschollene Akademiker hatte auf dem Eiland bis vor kurzem seine Forschungen betrieben - sein Ziel: Die Schaffung einer sauberen Umwelt. Es ist nun Eure Aufgabe, herauszufinden, was in den abgelegenen Labors schiefgelaufen ist - und woher die prähistorischen Giganten gekommen sind. Die ganze Bandbreite der furchteinflößenden Kaltblüter wartet auf ein zünftiges Mittagessen: Ob flinke Raptoren oder fliegende Lederhäuter - zum Verschnaufen bleibt Euch nur wenig Zeit. Selbst der berühmte Tyrannosaurus Rex trachtet Euch nach dem Leben.

Grafisch macht „Dino Crisis" schon jetzt viel her - Ähnlichkeiten zur „Resident Evil"-Reihe sind allerdings unverkennbar. Auf gerenderte Hintergründe wurde diesmal aber verzichtet: Wie in Konamis „Silent Hill" schleicht Ihr durch polygonale 3D-Szenarien. Apropos Schleichen: Bewegt Ihr Euch in unsicheren Gefilden, wird die Protagonistin automatisch vorsichtiger, und tapst ein wenig behutsamer durch die atmosphärisch in Szene gesetzten Räume. Das Verhältnis zwischen Kämpfen und Rätseleinlagen hält sich, wie beim berühmten Zombie-Kollegen, die Waage - schockierende Horroreinlagen und eine gruselige Stimmung sind die Hauptargumente des Capcom-Adventures. In Japan wird der In-House-Klon voraussichtlich im Juli erscheinen, US-Spieler müssen sich bis zum Herbst gedulden. ***(Veröffentlichung: unbekannt)***





Under Cover

Action-Adventure
Pulse Interactive / Dreamcast

Das grafisch vielversprechende Action-Adventure ist einigen von Euch vielleicht noch unter dem längeren Titel „Under Cover AD 2025 Kei" in Erinnerung haben. Die Endung „Kei" bezieht sich dabei auf die Hauptfigur des Spiels: Die attraktive Polizistin Kei Samejima soll einen mysteriösen Fall untersuchen - mehr ist über die Story derzeit nicht bekannt. Eure Protagonistin sucht in der ganzen Stadt nach sachdienlichen Hinweisen - die Metropole wiederum ist in drei große Areale eingeteilt: City Hotel, Bay Area und Water Town. Abwechslungsreich sind die verschiedenen Gebiete allemal: Im City-Hotel, einem hochmodernen Wolkenkratzer, schnüffelt Ihr in fremden Zimmern herum, während Ihr in der Bay Area führt in dunklen und unheimlichen Gassen die Ermittlungen führt. Die wahre Bedrohung wartet jedoch in Water Town auf Euch: in dem Glücksspielparadies hat das organisierte Verbrechen seine Residenz - Klein-Las Vegas für Vorstadt-Gangster sozusagen.

Auch „Under Cover" erinnert stark an Capcoms „Resident Evil"-Serie - obgleich das Dreamcast-Adventure erwartungsgemäß mit einer opulenteren Optik aufwarten kann. Von gerenderten Hintergründen hielt man bei Pulse offenbar ebensowenig wie von verpixelten Hauptakteuren - stattdessen wurde das komplette Spiel in Echtzeit-3D gehalten. Willkommen in der Zukunft! Japanische Hobby-Polizisten dürfen sich voraussichtlich bereits im Sommer die Uniform überstülpen - eine Veröffentlichung außerhalb der überbevölkerten Insel wird zumindest angestrebt. Wer auch in Deutschland das digitale Gesetz hüten will, drückt schon mal die Daumen - die ersten Bilder sehen vielversprechend aus. ***(Veröffentlichung: unbekannt)***

szene.news

aktuelles vom videospiele.markt

In letzter Sekunde: Auf die letzten paar Stunden hat uns die Nachricht von der Videospielbörse.in.Berlin erreicht. Am Sonntag, dem 16.05, von 14 bis 18 Uhr haben Sammler die Gelegenheit, mal so richtig zuzuschlagen! Wer sein Videospielarchiv günstig aufstocken und begehrte Liebhaberstücke ergattern will, der zaudert nicht - und forscht nach der Stadthaus-Halle am Böcklerpark, Prinzenstr. 1! Mit drei Mark Eintritt seid Ihr als Besucher, mit 15,- DM Standmiete als Verkäufer dabei. Informationen gibt's beim Veranstalter Matthias Herrendorf unter 030 / 685 87 56.

Auch Vertreter von der Publisher-Front sind willkommen - denn diese Börse ist sauber! Vor dem Eintritt wird jeder Besucher tüchtig gefilzt - Brennstationen und CD-Rohlinge müssen draußen bleiben!

Konami: TV-Werbung für Castlevania

„Castlevania" - Für alle unter Euch, die noch 8-Bit- und 16-Bit-Ära miterlebt haben ein Name mit Tradition. Leider blieb der Klassiker-Reihen in deutschen Landen der Erfolg bislang verwährt - die Abenteuer um die Belmont-Familie und Blutsauger Dracula blieben ein Insider-Tip. Die N64-Version (Neuerscheinungen, S. 42 - 48) soll dem Peitschenschwinger den Rücken stärken: TV-Werbung in allen wichtigen Sendern soll für die erforderliche Markt-Penetration sorgen - und das „Castlevania"-Logo in aller Munde bringen! ■

GT Interactive: Dream-Team für "Driver"?

Nach etlichen Personalverschiebungen scheint bei der Hamburger Niederlassung von Publisher-Gigant GT Ruhe eingekehrt zu sein: Die Marketing-Verantwortlichen Thomas Jäpel (Marketing Manager), Jochen Quast und Ilja Doert (beide Product Manager) grübeln derzeit über Markteinführungsmaßnahmen für „Driver". Ende ‚98 hat das englische Hauptquartier des US-Anbieters vitale Posten des deutschen Quartiers unbesetzt gelassen - viele Kündigungen, wenig Einstellungen. Dabei liest sich das Lineup der Firma (von diversen Index-Leichen abgesehen) gar nicht mal schlecht: Neben der nächsten „Oddworld"-Entwicklung stehen für dieses Jahr noch „Driver" und „Discworld Noir" in den Startlöchern - ersteres soll mit agressiver Marketing-Strategie positioniert werden. Wir hoffen für die nächste Ausgabe auf eine fertige Version. ■

Nintendo: - Link auf Abwegen

„Zelda"-Held Link als Verkaufs-Revoluzer: Sein Ruf ist dem Nintendo-Elfen vorausgeeilt - die Nachfrage ebbt nicht ab. Das Ungewöhnliche: In der Regel ist der Produkt-Lebenszyklus in der Spiele-Branche eher bescheiden - nach dem ersten Monat gehen die Verkäufe zusehends runter. „Zelda" dagegen gehört zur seltenen „Dauerbrenner"-Gattung. ■

Offizielles PlayStation-Magazin bei CyPress

Nach hartem Ringen und brodelnder Gerüchteküche jetzt schwarz auf weiß: Das „Offizielle PlayStation Magazin" wird ab Ausgabe 7/99 nicht mehr bei Weka, sondern im CyPress-Verlag produziert. Als neuen Chefredakteur hat man Branchen-Urgestein Michael Paul an Bord geholt - in den letzten Monaten als Senior Product Manager für Hasbros Atari-Lineup zuständig. Laut Paul soll das Magazin künftig auch artverwandte Medien aufgreifen und dem Leser ein umfassenderes Branchen-Bild vermitteln. ■

"Star Wars"-Lizenz bleibt in Düsseldorf

Toys Headquarter hat den Düsseldorfer Publisher Softgold gekauft - so viel ist klar. Weniger klar war bislang die Situation von Beschäftigten und Entwicklungs-Partnern - insbesondere die LucasArts-Zusammenarbeit stand angeblich auf der Kippe. Jetzt ist die Lage geklärt: Kein Schäfchen verläßt die Herde - und „Star Wars" bleibt in der Düsseldorfer Galaxie. Die Macht ist mit THQ: Noch vor dem Deutschland-Start der neuen Kino-Episode bringt LucasArts den nächsten „Star Wars"-Titel für das N64 auf den Markt. „Star Wars Race" - klingt wie ein Rennspiel, kommt aber gemäß Lucas-Arts-Tradition auch nicht ohne Action-Komponente aus. Wer bereits die Trailer zum Kino-Spektakel gesehen hat, weiß worum es geht: Über die Sandwüsten von Tattoine rasen schrottige Antigrav-Gleiter - und ballern sich gegenseitig das Texture-Blech heiß. Die ersten Bilder lassen hoffen. ■

Import-Verbot - jetzt auch von Eidos?

Import-Problematik, und kein Ende in Sicht: Nach Sony und Konami wird jetzt auch Eidos Interactive gegen NTSC-Importe vorgehen. Wie Business Development Manager Volker Rieck verlauten ließ, will Eidos gegen den Verkauf aller Importe vorgehen - mit Ausnahme von Simultan-Erscheinungen. Die PlayStation-Entwicklungen „Gex3: Deep Cover Gecko" und „Soul Reaver: Legacy of Kain" sind als erste Produkte vom Import-Tabu betroffen. ■

fun.generation meint:

Importsperre, und noch kein Ende in Sicht. Was aus industrieller Hinsicht verständlich ist, verleidet so manchem Fan den Spaß - und gefährdet die Insider-Szene. Und gerade die ist für die Meinungsmache in unserer Branche unersetzlich: Ohne Importe keine Videospiel-Kultur. Immer weniger Silberlinge reisen über den großen Teich - und der Informationsfluß stagniert. Wichtiger als das Import-Problem sind Maßnahmen gegen die Kopierer-Kriminalität.

MLC GmbH

Jahnstr. 59
47506 Neukirchen-Vluyn
02845 / 98330

Neuer Wall 2-4
47441 Moers(Zentrum)
02841 / 24949

Mo - Fr: 10.00 - 19.00 Uhr, Samstags: 10.00 - 14.00 Uhr
Internet: http://www.mlc-gmbh.de
02845-98330
FAX Bestellung: 02845- 983323 / 983315

Wir führen: > PSX > N64 > DVD > Dreamcast > PC-CDROM > Game Boy

GAME DES MONAT`S

Silent Hill – PlayStation – 89.95

Unbedingt Vorbestellen

Carmageddon	77.95
Civilization 2	89.95
Dark Messiah	87.95
Driver	**94.95**
F1 Racing	82.95
Gex 3: Deep C. Gecko	**86.95**
I. SuperStarSoccer 99	87.95
Kensei	94.95
Kunite: Fihgters Edge	99.95
L. of Kain: Soul Reaver	**97.95**
Puma Street Soccer	89.95
Racing Simulation 2	84.95
Rally Cross 2	86.95
Resident Evil 3	**99.95**
Ridge Racer Type 4	**87.95**
Silent Hill	89.95
Wing Over 2	87.95

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM** UMBAU

!! mit voller Garantie !!

299.95

12 x 25.- Finanzierung**

Standard mit 2 D.S. Pad`s	269.95
Multinorm mit 2 D.S. Pad`s	329.95
"" + RGB + 8Meg MemCard	349.95

DOUBLE SHOCK PAD



2 Motoren Technik

- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis....

29.95

HF PAL/NTSC BOOSTER



- NTSC/Pal Konverter (Video Chinch)
- HF Modulator (NTSC in Farbe)
- Stereo Output

49.95

1M MEMORY-CARD



15 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben

9.95

8M MEMORY-CARD



120 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben

24.95

SCORPION



Special Weapon Light Gun

Die Scorpion Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, mit zuschaltbarem Rückschlag, natürlich Gcon kompatibel.........

39.95

D.SHOCK-RACING WHEEL



99.95

MLC die Umbauspezialisten...

Multinorm-Umbausatz
Multinorm** SMD-Chip + Scart/RGB-Audio Kabel + G-Con Adapter. 49.95

Multinorm SMD-Chip 39.95**

Multinorm/Cooler Umbau
SMD-Chip** + Aktivkühler Einbau durch unsere Techniker. 69.95

Multinorm-Umbauaktion
Multinorm SMD-Chip** Einbau durch unsere Techniker. 59.95

AKTUELLE TOP-HITS

Asterix	**94.95**
Akuji the Heartless	95.95
Bust a Move 4	62.95
Castrol Honda S.Bike	**87.95**
Crash Bandicoot 3	84.95
Dreams	94,95
Glover	84.95
KKND Krossfire	**84.95**
Metal Gear Solid	94.95
Need for Speed 4	**89.95**
Parasite Eve US	119.95
Populous The Beginning	89.95
Roll Cage	95.95
Sports Car GT	89.95
Swing	**69.95**
Tiger Woods 99	97.95
UEFA Champ. L. 98/99	89.95
WCW vs. NWO Thunder	84.95

PSX CD-Hülle / PSX CD-LFW / PSX-CDBOX / PSX-MAUS

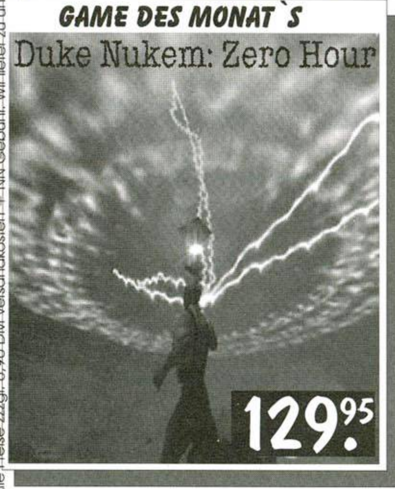


RGB-Audio/Gcon Kabel	9.95
Link Kabel	6.95
Pad Verlängerungskabel	6.95
Antennen RF-Kabel	12.95

PSX Classic Joypad	9.95
Lenkrad V3 Racing Wheel	129.95
72 Meg Memory Card	79.95
Tasche+Pad+Memory Card	69.95

Nintendo 64 --- Nintendo 64 --- Nintendo 64 --- Nintendo 64

GAME DES MONAT`S



129.95

Unbedingt Vorbestellen

All Star Tennis 99	99.95
All Star Baseball 2000	109.95
Beetle Adv. Racing	104.95
Carmageddon	104.95
Castelvania 3D	**134.95**
Centipede	149.95
Charlie Blast`s Territory	84.95
F1 World Grand Prix 2	**89.95**
Fifa Soccer 99	**114.95**
Geomon 2	145.95
Jet Force Gemini	106.95
NBA Pro 99	145.95
NFL Blitz	111.95
NHL Pro 99	145.95
Racing Simulation 2	107.95
Snowboard Kids 2	84.95
South Park	**99.95**
Vigliante 8	124.95

N64 + MARIO64 + RGB + RUMBLE P.

279.95

Finanzierung** 12 x 25.-

N64 + Mario + RGB + 2. Joypad + R.P.	299.95
N64 + Mario + Turok 2 + RGB + R.P.	349.95

POWER SHOCK PAD



Analoges N64 Joy-Pad mit Rumble-Funktion.

39.95

N64 SPIELE-BOX

Transp. Hartbox

Klemmsystem für Modul und ausreichend Platz für Spieleanleitung.

2.95

Banjo & Kazooie S.Berater	24.95
Game Buster (Act. Replay)	99.95
Infrarot Joypad	79.95
Joypad SV-303 Interact	39.95
Joypad SV-362 3D Shark	59.95
Joypad SV-304 Plus	49.95
Lenkrad LX4 mit Rumble F.	119.95
Lenkrad Thrustmaster F1	159.95
Lenkrad V3-Racing Wheel	124.95
Lenkrad Vortex 64 SV-382	99.95

Memory Card 1meg	29.95
Memory Expansion Pack	69.95
Memory Card 8meg	79.95
Power Flash (N64/GB)	99.95
Rumble Pak	24.95
Super Mario S.Berater	24.95
Ultraracer 64 SV-384	64.95
Universal Adapter	79.95
Yoshi S.Berater	24.95
Zelda S.Berater	24.95

AKTUELLE TOP-HITS



Banjo & Kazooie	84.95
Gex64 Enter the Gecko	127.95
Mario Party	**84.95**
Micro Machines64 Turbo	145.95
Nuclear Strike	145.95
Penny Racers	145.95
Rat Attack	129.95
Road Rash	145.95
Rush2: Extr. Racing	**145.95**
Star Wars: Roque Sqadr.	106.95
Superman	145.95
Survivor Day One	145.95
Turok 2	84.95
Turok 2 (Uncut)	**94.95**
Virtual Pool	99.95
WCW vs NWO Revenge	126.95
Extreme G-II	98.95
Zelda 64	**99.95**

Ihre Vorteile .....

- ☑ Konsequent niedrige Preise
- ☑ Über 15.000 Artikel in unserer Datenbank
- ☑ Schnelle Lieferung per Nachnahme oder Abrechnung per Kreditkarte Auf Wunsch auch per Fast-Express.
- ☑ Im Garantiefall: Auf Wunsch Abholservice durch unseren Paketdienst.
- ☑ Über 7 Jahre Erfahrung im Versand von Unterhaltungselektonik - europaweit über 30.000 zufriedene Kunden.

DREAMCAST



649.95

Blue Stinger	**149.95**
Cool Boarders	**149.95**
Evolution	**149.95**
Elemental G.G.	**149.95**
Goodzilla	**139.95**
Incomung	**139.95**
Sega Rally 2	**149.95**
Sengoku Turb	**149.95**
Seventh Cross	**139.95**
Sonic Adventure	**149.95**

!!!! Händleranfragen erwünscht: Händlerfax: 02845/9833-23 oder 9833-15 !!!!

hardware.news

aktuelles vom hardware.markt

Turok 2 und die Folgen....

Gerade mal ein halbes Jahr ist es her, da sorgte eine Meldung im Nintendo-Land für helle Aufregung. Acclaims Shooter-Sequel "Turok 2 - Seeds of Evil" unterstützt eine 4MB-Speichererweiterung für das Nintendo 64 - die Dinojagd kann alternativ auch in hochauflösenden Umgebungen stattfinden. Ursprünglich war der unscheinbare Speicherbaustein nur als Entwicklerhilfe gedacht. Mit 8 MByte RAM fällt das Programmieren leichter - am Ende der Produktion wird einfach wieder auf die serienmäßigen 4MByte heruntergerechnet. Mit der Veröffentlichung des 64DD sollte das Zubehörteil dann ganz offiziell eingeführt werden - leider steht schon seit geraumer Zeit fest, daß das Zusatzlaufwerk auf M/O-Basis niemals außerhalb Japans erscheinen wird. Iguana brachte den Stein mit dem gewagten Vorstoß ins Rollen - und wie Ihr der angefügten Liste entnehmen könnt, erfreut sich der Speicher-Boost besonders bei amerikanischen Entwicklern großer Beliebtheit. In Japan ist man derzeit noch skeptisch: Lediglich Konamis "Hybrid Heaven" ist bis zum jetzigen Zeitpunkt offiziell Expansion Pak-kompatibel.

Ob Ihr Euch beim Kauf Eurer RAM-Erweiterung für die Nintendo-Lösung entscheidet, oder lieber auf die Dataflash-Variante zurückgreift, ist völlig egal. Probleme gibt's nur bei länderübergreifenden Kombinationen. Habt ihr ein deutsches N64, so kauft auch einen deutschen Expansion Pak. Besitzt Ihr hingegen eine Importkonsole, so organisiert Euch die passende Expansion. Einen länderunabhängigen Tip zum Schluß: Um Hitzeprobleme zu vermeiden, solltet Ihr auf keinen Fall die Abdeckung der Memory Expansion wieder einstecken - auch wenn's besser aussieht! ■



Geplante Spiele mit Memory-Expansion
FIFA 99 (Electronic Arts)
Turok 3 (Acclaim)
Hydro Thunder (Eurocom)
Star Craft (Nintendo)
Vigilante 8: Second Offense (Luxoflux)
NFL Quarterback Club 2000 (Iguana)
* 2 (Raster Productions)
Zero Hour (Eurocom)
Gauntlet Legends (Atari Games)
Ken Griffey's Slugfest (Angel Studios)
MK: Special Forces (Midway)
Shadowman (Iguana)
All-Star Baseball 2000 (Iguana)
World Driver Champ. (Boss Game Studios)
Road Rash 64 (DT Productions)

Bereits erschienen:
Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim, FG 11/98)
NFL Quarterback Club 99 (Acclaim, FG 2/99)
Top Gear Overdrive (Kemco, FG 2/99)
South Park (Acclaim, FG 4/99)

neu! Wenn einer eine Reise tut...

Von Zubehörherstellter Blaze gibt's eine praktisches Accesoire für reiselustige PlayStation-User. Das Pro Carry Case bietet Euch Platz für Konsole, vier Spiele, Memory Cards, Joypads und sämtliche Kabel. Das solide Köfferchen im PlayStation-Look kostete Euch knapp 80 DM - so viel sollte Euch der sichere Transport Eurer Konsole wert sein. ■



neu! Neue Memory Card von Blaze

Auch von Blaze kommt für speicherwütige N64-Besitzer eine clevere Memory Card-Lösung auf dem Markt. Die 1MByte große Karte (immerhin viermal so groß wie Nintendos Originalprodukt) verfügt über keinerlei Umschaltfunktion, sondern bietet serienmäßig 498 Speicherbänke. Verlorene Spielstände gehören dank der sogenannten „Linear"-Technik der Vergangenheit an. ***Die UVP liegt bei günstigen 29,95 DM.***

P-302E MEMORY CARD 64

- 256kbit physikalischer Speicher
- Fünfzehn Speicherplätze
- Mit Jewel-Box-Verpackung, die Platz für zwei weitere Memory Cards bietet

unverbindl. Preisempf.
DM 19,99

SV-388 DEXDRIVE

- Speichert Ihre Nintendo®64-Spielstände auf Ihren PC
- Praktisch unbegrenzte Speicherkapazität
- Versenden Sie Ihre Spielstände an Freunde per E-Mail
- Speichern Sie Ihre Spielstände (von Ihrem PC) auf beliebig viele Memory Cards
- Verwaltung Ihrer Mermory Cards: Kopieren, formatieren und löschen auf einfachstem Wege
- Neueste DexPlorer™ Software enthalten
- Laden Sie Spielstände von Internet-Seiten und News Groups

unverbindl. Preisempf.
DM 79,99

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

Dreamcast bald mit DVD?

Die Gerüchte verhärten sich: Angeblich soll Segas NexGen-Konsole schon zum USA- und Europastart mit einem integrierten DVD-Laufwerk an den Start gehen. Auch auf der diesjaährigen CeBit-Home in Hannover waren in diese Richtung Äußerungen zu vernehmen - wenn auch nicht offiziell.

Fun.gen meint: Nichts gegen technischen Forschritt, aber in der Praxis dürfte es massive Probleme geben. In Japan ist der Dreamcast bereits im Handel - ohne DVD-Laufwerk. Entwicklungen aus Fernost basieren also weiterhin auf dem GD-ROM-Medium und können somit die wesentlich höhere Speicherkapazität der DVD nicht nutzen. Umgekehrt wird's noch schlimmer. Sollte ein US-Entwickler auf DVD entwickeln, ließe sich dieses Produkt nicht mehr konvertieren. Wir hoffen auf eine intelligente Lösung - Schnellschüsse gab's in der Vergangenheit genug. ■



neu! Sonys Dual-Shock-Controller kommt demnächst in schmucken Farbvarianten - der Preis von 59,- DM bleibt bestehen

Final Fantasy VIII - der Soundtrack

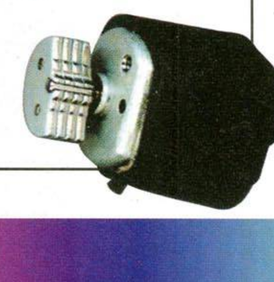
Ein echtes Sammlerstück erreichte und aus Japan. Passend zur Japan-Veröffentlichung von „Final Fantasy VIII" hat Square den Soundtrack zum Rollenspiel-Hit veröffentlicht. Die limitierte Edition umfaßt ganze vier CDs und ein japanisches Hochglanz-Booklet. Die massive Papp-Verpackung hinterläßt einen wertigen Eindruck, die CDs sind ebenfalls hervorragend produziert - Nobuo Uematsu hat mal wieder ganze Arbeit geleistet. Bei uns gibt's den Soundtrack zum Beispiel bei Gamer's Delight in München (Tel. 089 / 340186-49) - zum äußerst fairen Preis von 99,95 DM. Ebenfalls im Sortiment: Ein FFVIII-Poster und ein e Single-Auskopplung (Faye Wong, „Eyes on me") des Albums. ■

Rumble-Beben - jetzt auch für den Dreamcast

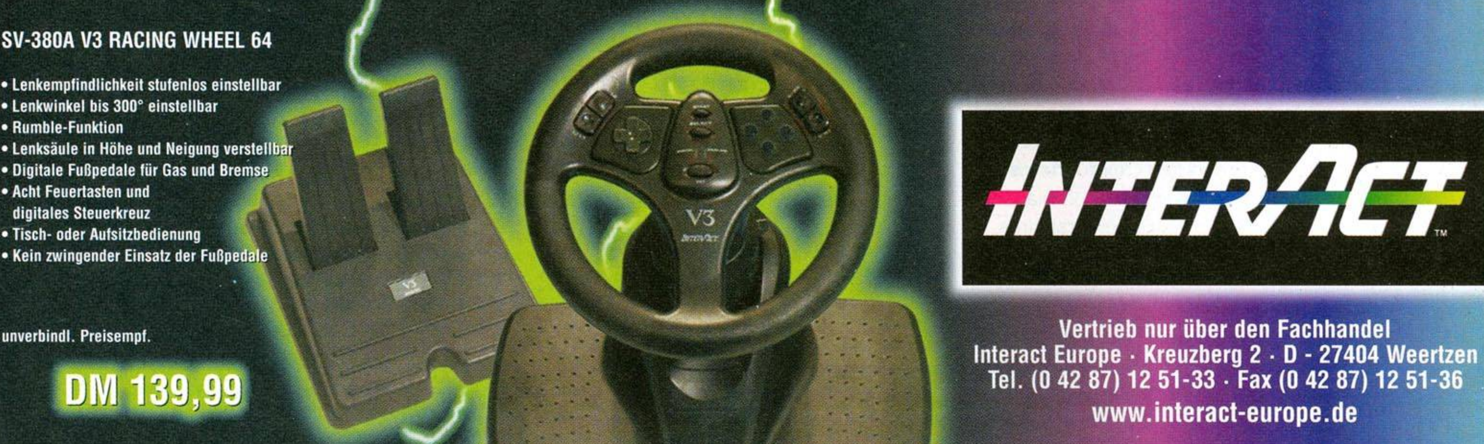
Gute Ideen finden erstaunlich schnell Nachahmer - im Fall der vibrierenden Pads sieht's keinen Deut anders aus. Nintendo war am schnellsten - im Bundle mit "Star Fox 64" (bei uns: "Lylat Wars") lieferte man das "Rumble Pak" aus. Sony reagierte überhastet - um die PlayStation-User nicht unnötig lange warten zu lassen, bastelte man in Windeseile den "Single-Shock-Controller". Leider waren die Resultate alles andere als befriedigend - im Vergleich zum batteriegestützten Nintendo-Counterpart ließ die Wirkung stark zu wünschen übrig. Die logische Konsequenz: Unter dem Namen "Dual-Shock-Controller" kam eine verbesserte Variante auf den Markt - und zwar diesmal auch in Amerika sowie Europa. Statt eines Motors wurden deren zwei integriert - wie es der Begriff "Dual" schon verrät. Damit kommen PSX-Besitzer in einen exklusiven Schüttel-Genuß: Je nach Spielsituation vibriert's mal links, mal rechts - das in dieser Ausgabe vorgestellte "Gex: Deep Cover Gecko" solltet Ihr unbedingt mal mit Dual Shock-Pad anspielen. Bei "Metal Gear Solid" gingen die Entwickler noch einen Schritt weiter: Den Herzinfarkt des Darpa-Chef Donald Anderson bekommt Ihr per Vibration übermittelt. Psycho Mantis treibt's noch wilder: Das Programm erkennt, ob Ihr einen Rumble-tauglichen Controller angeschlossen habt und läßt diesen dann per Vibration über den Tisch wandern.

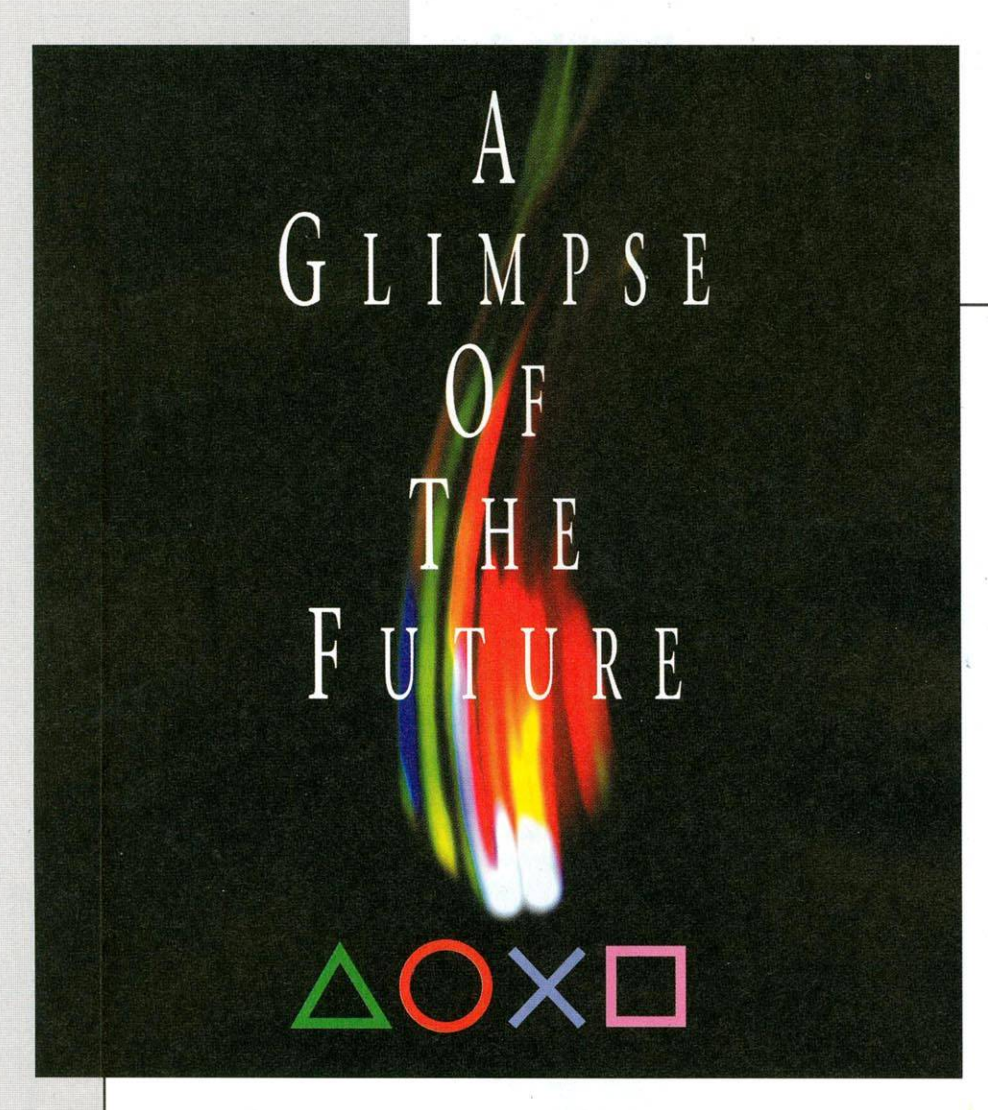
Nun kommen auch Dreamcast-Besitzer in den Genuß von Force-Feedback. Mit dem schmucken Namen "Puru Puru Pack" versehen, gibt's bei einer ganzen Menge an aktueller Dreamcast-Software was auf die Zocker-Finger. Allerdings hat sich Sega beim Design an der Nintendo-Variante orientiert - es rüttelt also mittig, zwischen links und rechts kann aufgrund des einzelnen Steckplatzes nicht differenziert werden. Aufgrund der bauchigen Form des mausgrauen Pad-Vibrators kann trotz zweier Ports nur ein Puru Puru Pack angeschlossen werden - doppelte Rumble-Power fällt somit flach. Dafür verträgt sich der kleine Unruhe-Stifter aber hervorragend mit dem Arcade-Stick und der neuen Lightgun (mehr dazu in der "House of the Dead 2"-Vorschau auf den Seiten 90-91). ■

Dreamcast-Software mit Puru Puru-Support
Aero Dancing feat. Blue Impulse (CRI)
Blue Stinger (Climax)
Marvel vs. Capcom (Capcom)
Power Stone (Capcom)
PuyoPuyo 4 (Sega, Compile)
Racing Simulation 2 (UBI Soft)
The House of the Dead 2 (Sega)



Reingeschaut: Während in Sony's Dualshock-Controller gleich zwei unterschiedliche Motoren für die passende Vibration sorgen, müssen Nintendo 64 und Dreamcast mit nur einem auskommen. Die eigentliche Vibration entsteht durch eine Unwucht - die sich drehenden Metallgewichte erzeugen eine spürbare Fliehkraft





PlayStation 2
The next generation

Am Dienstag, den 2. März war es endlich soweit - Sony Computer Entertainment Inc. sprach in Tokio erstmals offiziell vom PlayStation-Nachfolger. Der Name für die Next-Generation-Hardware steht aber noch immer nicht fest - derzeit kann man nur spekulieren, unter welchem Titel die 128-Bit Konsole erscheinen wird - „PlayStation 2" ist aber der momentan verbreitete Arbeitstitel. Gleiches gilt für den Markteinführungstermin. Laut SCEI wird die neue PlayStation im Laufe dieses Geschäftsjahres zumindest in die japanischen Läden kommen - als letztmöglicher Termin gilt steht März 2000. Insider denken derzeit aber an ein anderes Datum, den 03.12.99. Dann kommt die neue Hardware genau fünf Jahre nach dem Launch der PlayStation in den Handel - Aberglaube? Der Rest der Welt müssen uns etwas länger gedulden - erst im Herbst des nächsten Jahres kommt der PlayStation-Nachfolger in Deutschland auf den Markt. Wir waren für Euch in Tokio, und kamen staunend zurück: Erste Demos lassen auf eine neue Hardware-Generation hoffen, die technischen Daten sorgen bei Kennern für verzückte Gesichter.

The Heart of the Engine

Als Herz der neuen PlayStation schlägt eine Koproduktion von Chip-Gigant Toshiba und SCEI. Bereits vor drei Jahren steckte man die Köpfe zusammen - das Ergebnis hört auf den klanghaften Namen „Emotion Engine". Es handelt es sich um eine waschechte 128-Bit-Architektur - sowohl Prozessor als auch Datenbus, Register und Cache Memory kommen ganz ohne hinderliche Flaschenhälse aus. Die Eckdaten des Power-Chips versprechen beachtliche Performance-Werte: Man spricht von einer dreimal höheren Leistung als beim neuen Intel Pentium III mit 500 MHz. Der Datendurchsatz beträgt satte 3,2 GB - das entspricht fast fünf kompletten PlayStation-Spielen!

Ebenfalls interessant. Der integrierte MPEG2-Decoder der Image Processing Unit (IPU) dekomprimiert während der Berechnung von Grafikdaten vollwertige FMVs in DVD-Qualität. Was kompliziert klingt, verspricht sagenhafte Möglichkeiten: Während Eurem „FIFA"-Match läuft auf der Anzeigentafel eine Zusammenstellung der Höhepunkte aus anderen Begegnungen.

Genial einfach oder einfach genial?

Die Demonstration der puren Hardware-Power war Sony nicht genug. Kaum hatte sich das staunende Fachpublikum von eindrucksvollen Grafikdemos erholt, folgte der nächste Paukenschlag - die kommende PlayStation wird definitiv abwärtskompatibel sein. In Zusammenarbeit mit Chiphersteller LSI Logic entwickelte Sony einen I/O-Prozessor auf Basis der PlayStation-CPU R3000A. Damit nicht genug: Um die Ladezeiten von „alten" PlayStation-Titeln deutlich zu verkürzen, erhöhte man den Data-Cache von 1KB auf stattliche 24KB. Für die Zukunft eventuell von Bedeutung: Theoretisch könnte man nach dem Erscheinen der neuen PlayStation noch Spiele für den Vorgänger mit einem Enhanced-Modus versehen. Auf der „PlayStation 2" würden

diese Spiele dann in höherer Auflösung laufen und mit besserer Framerate aufwarten. Ob sich jedoch nach dem Release noch jemand diese „Doppelbelastung“ zumutet, bleibt abzuwarten.

Und die Folgen?

Derzeit streiten sich die Experten über die Folgen der Ankündigung des PlayStation-Nachfolgers. Die Meinungen sind geteilt - das für und wieder dabei jeweils mit gewichtigen Argumenten unterlegt. Skeptisch stimmen die folgenden Punkte: Zum einen hat derzeit nur ein elitärer Kreis Zugriff auf ein Vorab-Development-Kit - bei einer durchschnittlichen Entwicklungszeit von 12 bis 18 Monaten wird's für Third Party-Lizenznehmer bis zum geplanten Release ganz eng. Kleinere Teams bekommen ganz andere Probleme - mit der Personaldecke einer PlayStation-Entwicklung braucht man sich nicht an ein „PlayStation“-Spiel gar nicht erst ranzuwagen - mit der Hardware-Power wächst auch der Personalbedarf. Zum anderen stellt sich die Kostenfrage - kann man ein derartiges Technik-Paket zu einem erschwinglichen Preis in den Handel bringen?

Positiv stimmt der Erfolg der PlayStation - als Videospiel-Neuling hat Sony CE alten Hasen wie Nintendo und Sega gewaltig den Wind aus den Segeln genommen. Der Begriff „PlayStation“ ist beim Handel und den Verbrauchern fest ins Gehirn gebrannt - die neue PlayStation kann sich notfalls auch ohne Marketing verkaufen. Vergessen wir zum Schluß die alte „Software sells Hardware“-Weißheit nicht. Wir legen unsere Hand dafür ins Feuer, daß rechtzeitig zum Launch zumindest ein großer Titel von Square oder Namco in den Regalen stehen wird - und damit hat man in Japan schon so gut wie gewonnen. ■

BEGRIFFE - UND WAS SIE BEDEUTEN

HDTV-Auflösung
High Definition TV - ein derzeit nur in Japan ausgestrahltes Fernseh-Format sorgt für hochauflösende Optiken. Für Europa zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht relevant. Die neue PlayStation wird über einen HDTV-Ausgang verfügen

VESA *(Video Electr. Standards Association)*
VESA hat es sich zum Ziel gemacht, für weltweit gültige Standards zu sorgen. Die maximale „PSX2“-Auflösung von bis zu 1028 x 1024 Bildpunkten wird als VESA-Standard bezeichnet

Dolby Digital / DTS
Die Dolby Surround-Erben ermöglichen den Entwicklern neue akustische Möglichkeiten. Den passenden Verstärker vorausgesetzt, erlebt Ihr in Zukunft Videospiele mit waschechtem 5.1-Raumklang (AC3).

DVD-ROM
Im Gegensatz zur PlayStation kann der Nachfolger auch DVD-ROMs abspielen. Die Kapazität von knapp 17 GByte bietet Platz für verschwenderische Animationen, massig Sprachausgabe und hochwertige Filmsequenzen

MPEG2
Moving Picture Expert Group - hat sich der verlustfreien Komprimierung von Daten jeglicher Form verschrieben. MPEG2 komprimiertes Filmmaterial benötigt nur einen Bruchteil der Datenmenge - bei nahezu gleichbleibender Qualität

Samplingfrequenz
Hier gilt die Devise - je höher desto besser! Musik- und PlayStation CDs haben eine Abtastfrequenz von 44,1 KHz, die neue PlayStation ermöglicht auch 48 KHz

Farbtiefe
Die gesteigerte Farbtiefe von 24Bit auf 32Bit ermöglicht den Grafikern erweiterte Spielräume - sanftere Farbverläufe sind die logische Konsequenz.

Interface-Bus
Bei der nächsten PlayStation in Form eines IEEE1394 (Apple FireWire) und eines USB-Busses integriert. Ermöglicht den Anschluß von diversen Peripherie-Geräten (Tastatur, Drucker etc.).

Rendering Performance
Die „PSX 2“ kann auf dem Papier bis zu 75 Millionen Polygone pro Sekunde berechnen - ein konkurrenzloser Wert. Je nach zusätzlich aktivierter Grafik-Gimmicks sinkt jedoch die Anzahl - logisch!



SPAWN
TEKKEN
USW.
JE 34,99 DM

- KOMPLETT IN DEUTSCH
- kein Garantieverlust - kein Löten
59,99 DM

2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM
4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM
Joypad = 16,99 DM
Pad Verl. 2M = 8,99 DM
Linkkabel = 8,99 DM
RGB+Audio = 11,99 DM
4-Spieler Adapter = 54,99 DM
Infrarot Pads = 59,00 DM
Maus = 29,99 DM
Staubabdeckhaube = 9,99 DM
Lenkrad + Rumble = 99,00 DM
Equalizer = 59,00 DM
RF Unit = 24,99 DM
Leerhülle = 1,99 DM
Movie Card = 109,00 DM
X-Ploder Pro = 139,00 DM
Game Buster Deluxe = 99,00 DM
Pal-Booster = 34,99 DM

DREAMCAST
DREAMCAST = 639,00 DM
JOYPAD = 79,00 DM
RGB = 99,00 DM
PAL-WANDLER = 69,00 DM
VMS = 79,00 DM
PURU PURU PAK = 79,00 DM
SEGA RALLY 2 = 129,00 DM
SONIC ADVENTURES = 129,00 DM
BLUE STINGER = 139,00 DM
HOTD + GUN = 199,00 DM
MONACO GRAND PRIX = 129,00 DM
POWER STONE = 129,00 DM
VIRTUA FIGHTER 3TB = 129,00 DM
NEUHEITEN ERFRAGEN!





5 in 1 Playstick 14,99 DM ++ MB Game Booster 49,00 DM ++ Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM

CDG MEDIA
STÖTEROGGERSTR. 36
21339 LÜNEBURG
WWW.GAMECENTRAL.DE

BESTELLHOTLINE:
TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR


FAX:


PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

Der Macher spricht: Ken Kutaragi

President & CEO SCEI
Chairman & CEO SCEA

fun.g: Weshalb haben Sie sich für das Betriebsystem „Linux“ entschieden?
Ken Kutaragi: Linux ist bezüglich der Tools ein sehr offenes und stabiles Betriebssystem.

fun.g: Wird man mit der neuen PlayStation dem User die Möglichkeit geben, im Internet zu surfen?
Ken Kutaragi: Diese neue Unterhaltungsform ist äußerst reizvoll. Die Infrastruktur ist für uns aber im Moment noch nicht zufriedenstellend. Das PCMCIA-Interface erlaubt es aber, diese Möglichkeit zu einem späteren Zeitpunkt nachzurüsten. Es geht dabei auch um Inhalte, aber grundsätzlich ist es vorstellbar.



■ Hat gut lachen! Ken Kutaragi sieht der Zukunft zurecht äußerst optimistisch entgegen

fun.g: Wann wird SCEI den Namen der Konsole bekanntgeben?
Ken Kutaragi: Über den Namen des PlayStation-Nachfolgers wurde noch keine Entscheidung getroffen. Ich persönlich favorisiere zwar einen bestimmten Namen, aber es gibt sehr viele denkbare Möglichkeiten.

fun.g: Wann beabsichtigt SCEI, erstmals das fertige Gehäuse zu zeigen?

Kleiner Auszug aus unserem Programme.

Artikel	Preis
Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad - original farbige	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (N64)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
Expansion Pack (N64)	75,00
A Bug's Life (PSX)	100,00
All Star Tennis '99 (N64/PSX)	125 / 100,00
Akuji (PSX)	105,00
Asterix (PSX)	100,00
Attack of the Saucermen (PSX)	100,00
Beetle Adventure Racing (N64)	120,00
Bloody Roar II (PSX)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSX)	100,00
Carmageddon (PSX)	100,00
C & C: Gegenschlag (PSX)	100,00
Civilisation II (PSX)	100,00
Crash Bandicoot 3 (PSX)	100,00
Dark Stalkers 3 (PSX)	100,00
Driver (PSX)	100,00
F-1 World Grand Prix II (N64)	95,00
F-1 '98 (PSX)	100,00
F1-Racing Simulation 2 (N64/PSX)	120 / 100,00
FIFA Soccer'99 (N64/PSX)	120 / 95,00
F-Zero X (N64)	100,00
Gex 3 (PSX)	100,00
Global Domination (PSX)	100,00
Goemon 2 (N64)	140,00
G-Police 2 (PSX)	100,00
G-Police Platinum (PSX)	50,00
Grandstream Saga (PSX)	100,00
Guardian Crusade (PSX)	100,00
Hard Edge (PSX)	100,00
Kansai Sacred Fist (PSX)	100,00
KKND-Crossfire (PSX)	100,00
Legacy of Cain - Soul Reaver (PSX)	105,00
Le Mans (PSX)	100,00
Mario Party (N64)	100,00
Metal Gear Solid (PSX)	100,00
Metal Gear S. Premium Pack	160,00
Metal Gear S. Lösungsbuch	35,00
Micro-Machines Turbo (N64)	100,00
Mission Impossible (N64)	110,00
Monkey Hero (PSX)	100,00
Musik (PSX)	100,00
Need for Speed IV (PSX)	100,00
NHL'99 (N64/PSX)	115 / 95,00
Nightmare Creatures (N64)	150,00
Ninja Tenchu (PSX)	105,00
Odd World 2 (PSX)	100,00
Parasite Eve	120,00
Populous (PSX)	100,00
Prince Naseem Boxing (PSX)	100,00
Rayman 2 (N64/PSX)	125 / 100,00
Ridge Racer 4 (PSX)	100,00

Neue Preisliste! Kostenlos anfordern!

GAME BOY COLOR	150,00
A Bug's Life	75,00
Bugs Bunny 3	85,00
Geks 3D	75,00
Men in Black	75,00
Power Quest	75,00
Schlumpfe	75,00
Star Wars	75,00
Top Gear Rally	85,00
Turok 2	75,00
Wario Land 2	75,00
V-Rally	75,00
Quest for Camelot	75,00
Zelda	75,00

Dreamcast

Artikel	Preis
Sega Dreamcast incl. Spannungswandler	579,00
RGB-Kabel	60,00
Memory Card VMS	60,00
Aero Dancing	150,00
Blue Stinger	150,00
Incoming	150,00
July	150,00
Cart - Speed Racing	150,00
Lenkrad	150,00
Marvel vs. Capcom	150,00
Monaco Grand Prix	150,00
Pen Pen Tricelon	150,00
Power Stone	150,00
Puyo Puyo	150,00
Pyschic Force 2012	150,00
Sega Rally 2	150,00
Seven Cross	150,00
Sonic Adventure	150,00
Tetris 4D	150,00
Virtua Fighter 3	150,00

ORDER IN TIME
VIDEO & PC GAMES
Alle Sendungen versandkostenfrei!

Castlevania
Castlevania 3D (N64) 145,00

Artikel	Preis
Rollcage (PSX)	100,00
R-Type Delta (PSX)	100,00
Saga Frontier (PSX)	110,00
Silent Hill (PSX)	140,00
Soulblade Platinum (PSX)	50,00
Sports Car GT (PSX)	100,00
Star Wars Rogue Squadron (N64)	120,00
1080° Snowboarding (N64)	100,00
Street Fighter Zero III (PSX)	100,00
Swing (PSX)	100,00
Tai Fu (PSX)	105,00
Tekken 3 (PSX)	100,00
Tomb Raider 3 (PSX)	100,00
Tomb Raider II Platinium (PSX)	50,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSX)	100,00
Turok 2 eng/dt	125 / 100,00
UEFA Champions League '98'99 (PSX)	100,00
Vergessene Welt Platinum (PSX)	50,00
Vigilante 8 (N64)	125,00
Virtual Pool (N64)	115,00
Warzone 2100 (PSX)	100,00
WCW vs. NWO Thunder (N64/PSX)	120 / 90,00
Wing Over II (PSX)	100,00
Xenogears (PSX)	130,00
X-Ploder Pro 2.0 (PSX)	135,00
Zelda (N64)	115,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

Wir akzeptieren alle Kreditkarten

Besuchen Sie unsere Web-Site ab Mai
www.orderintime.com
Spiele · Cheats · Lösungen

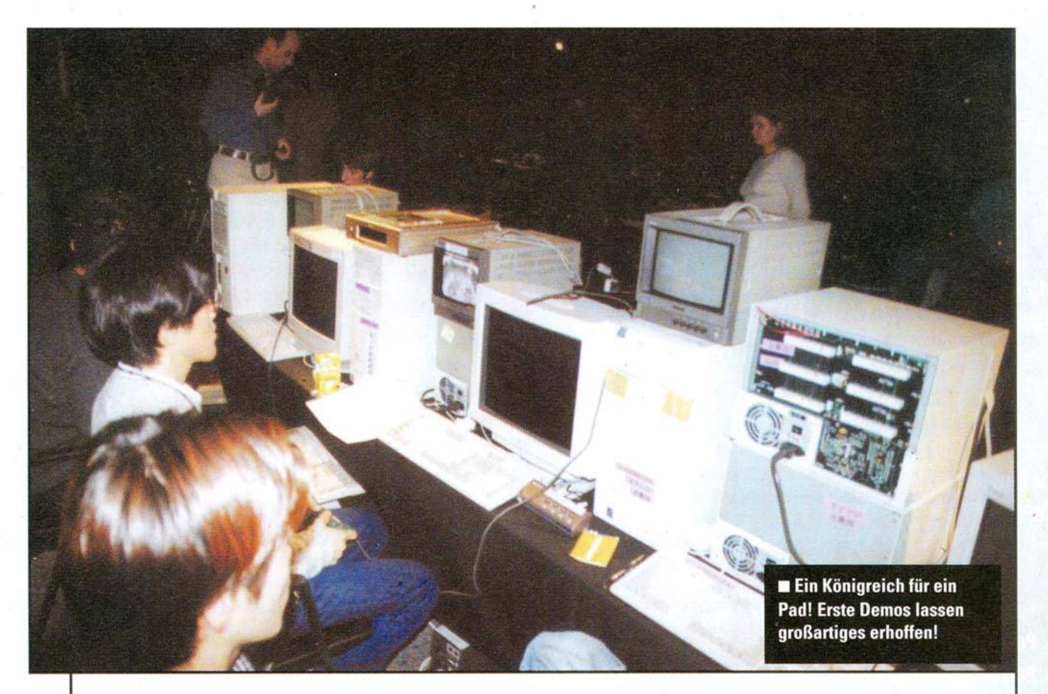
Telefon 0711 · 22 29 10-30/50
Theodor-Heuss-Strasse 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmitte)
OIT-Heilbronn · Kilian Str. 7 · (Kilian Passage) · 74072 Heilbronn (kein Versand)

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

LADEN Mo-Fr: 10.00-18.30, Sa: 10.00-16.00
VERSAND Mo-Fr: 10.00-18.00

GROSSHANDEL nur für Händler!!
Telefon 07 11 . 22 29 10 - 10
07 11 . 22 29 10 - 20

Damian Keenan • Grafikdesign • 71229 Leonberg • 0 71 52 • 92 97 20



■ Ein Königreich für ein Pad! Erste Demos lassen großartiges erhoffen!

Ken Kutaragi: Wir werden die eigentliche Konsole wohl im Spätsommer vorstellen.

fun.g: Wie viele Controller kann man an die neue PlayStation anschließen?

Ken Kutaragi: Wie viele möchten Sie denn gerne haben (lacht)?

fun.g: Neun.

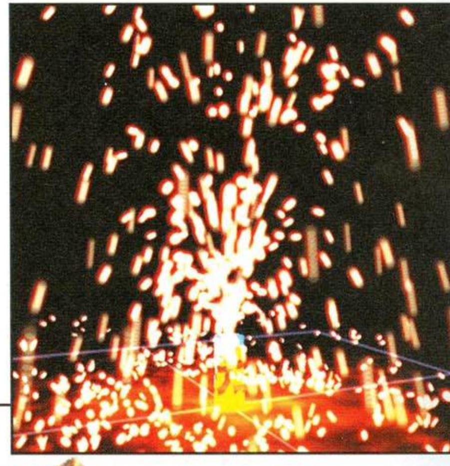
Ken Kutaragi: Die gegenwärtige PlayStation verfügt über zwei Controller Ports. Wir wägen zur Zeit noch ab, wieviele Controller für die neue Konsole benötigt werden.

fun.g: In welchem Rahmen wird sich der Verkaufspreis der neuen PlayStation bewegen?

Ken Kutaragi: Vor der Veröffentlichung der aktuellen PlayStation hatten wir mit einer Ankündigung der Hardware begonnen. Im Anschluß daran gaben wir im Zwei-Wochen-Turnus weitere Details bekannt, den Produktplan, den Marketingplan, den Businessplan, also auch die Frage des Verkaufspreises. Ich möchte diese Frage gerne noch für einige Zeit zurückstellen.

fun.g: Ist es möglich, die neue PlayStation mit einer DVD-Movie-Card nachzurüsten?

Ken Kutaragi: Als ich im Februar für ein paar Tage der ISSCC Conference *(International Solid-State Circuits Conference, wichtige Messe für Chiphersteller, Anmerk. d. Red.)* wegen nach San Francisco geflogen war, war ich ganz überrascht, daß dort die großen Ketten wie Virgin Megastore gerade im Begriff waren, ihren Bestand an DVDs aufzustocken. DVDs anzusehen ist sehr unterhaltsam, aber letztlich eine passive Form der





■ Wasser, Feuerwerk & Co. - Sony ließ die Hardware-Muskeln spielen und beeindruckte mit hochauflösenden und flüssigen Renderoptiken



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

NINTENDO 64

N64 komplett & S.MARIO 64	kpl.dtDM	244,00
Controlpad farbig	dtDM	54,95
EXPANSION PAK 4MB original	dtDM	64,95
Memory Card 4Meg.	dtDM	69,90
Rumble Pak+MC 1MB	dtDM	39,95
Beetle Adventure Racing	kpl.dtDM	99,95
Castlevania*	kpl.dtDM	139,95
F1 World Grand Prix II*	kpl.dtDM	89,95
FIFA ´99	kpl.dtDM	109,95
Gex-Enter the Gecko	kpl.dtDM	109,95
Goemon 2*	dtDM	129,95
Mario Party	kpl.dtDM	89,95
Micro Machines Turbo	dtDM	119,95
Penny Racers	dtDM	89,95
Rayman 2*	dtDM	119,95
Shadow Gate*	dtDM	129,95
South Park	dtDM	99,95
Tonic Trouble*	dtDM	109,95
WCW vs NWO: Revenge	dtDM	119,95

Grosse Auswahl an Game Boy Color Spielen!

SEGA SATURN

Game Buster	dtDM	99,95
Photo CD-Betriebssytem	dtDM	39,95
Atlantis (2CD´s)	kpl.dtDM	89,95
Command & Conquer (2CD´s)	dtDM	99,00
Discworld 2	kpl.dtDM	89,95
FIFA Soccer ´97	kpl.dtDM	11,95
Manxx TT	dtDM	59,95
NBA Live ´98	dtDM	14,95
NHL Hockey ´97	kpl.dtDM	9,95
RIVEN (Myst 2) 4CD´s	dtDM	89,95

Dreamcast: Informationen bei uns !

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl.+Dual Shock	dtDM	239,00
Controlpad Dual Shock farbig	dtDM	59,95
Gamebuster Deluxe Pro	kpl.dtDM	99,95
Leerhüllen 1 bzw. 2 CD's stabil		2,00
Lösungshefte	ab	9,95
Memory Cards - Diverse Grössen	ab	19,95
Space Station	dtDM	49,95
X-ploder Pro	dtDM	119,95
Asterix	kpl.dtDM	89,95
Big Air	kpl.dtDM	89,95
Blood Lines*	dtDM	79,95
Bust a Move 4	kpl.dtDM	69,95
Carmageddon*	dtDM	89,95
Civilisation II*	dtDM	89,95
Crash Bandicoot 2 Platin.	kpl.dtDM	49,00
Dark Stalker III*	dtDM	99,95
Driver*	kpl.dtDM	94,95
G-Police Platinum*	dtDM	49,00
Gex-Deep Cover Gecko*	kpl.dtDM	94,95
Global Domination	kpl.dtDM	89,95
GTA London	dtDM	49,95
Hard Edge	kpl.dtDM	89,95
KKND	dtDM	89,95
Legency of Kain-Soul Reaver*	dtDM	99,95
Metal Gear Solid Prem. Pack	kpl.dtDM	149,95
Moto Racer Platinum	kpl.dtDM	49,00
Need for Speed 4	kpl.dtDM	89,95
Racing Simulation 2	dtDM	89,95
Ridge Racer Type 4*	dtDM	89,95
Swing	kpl.dtDM	69,95
T´ai-Fu	dtDM	89,95
Tomb Raider 2 Platinum	kpl.dtDM	49,00
Total Driving Platinum	dtDM	49,00
Warzone 2100	dtDM	89,95
Wing Over 2	dtDM	84,95

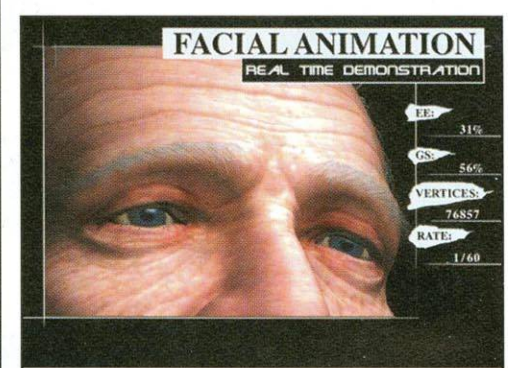
IHRE VORTEILE

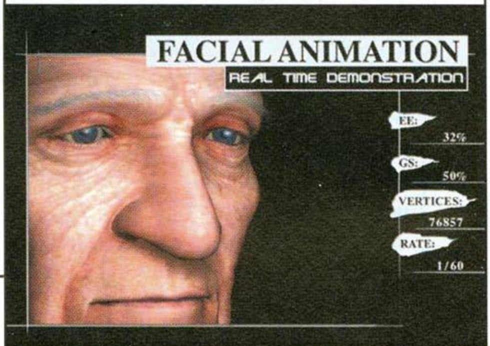
TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkosten bei 2 Spielen DM 4,00
Versandkostenfrei ab 3 lieferbaren Spielen
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnellservice, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

technische.daten

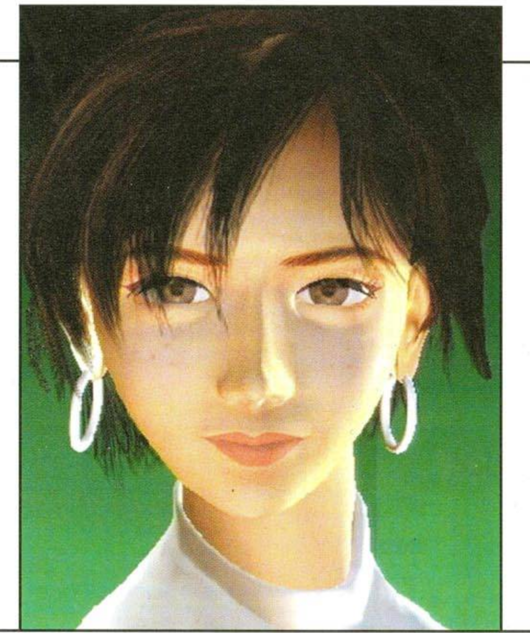
	PlayStation 2	PlayStation
CPU	128 Bit-RISC „Emotion Engine“	32 Bit-RISC R3000A
Taktfrequenz	300 MHz	33,8 MHz
Instruction Cache	16 KB	4 KB
Data Cache	8 KB +16 KB	1 KB
Bus-Übertragungsrate	3,2 GB/Sek.	132 MB/Sek.
Main RAM	32 MB	2 MB
Video RAM	integriert	1 MB
Coprozessor	2 Floating Point Unit	Geometry Transfer Engine
	2 Vector Unit	-
Floating Point Performance	6,2 GFLOPS/Sek.	k.A.
3D-Performance		
ohne Spezialeffekte	66 Mio. Polygone/Sek.	k.A.
+ Lichteffekte	38 Mio. Polygone/Sek.	k.A.
+ Nebel	36 Mio. Polygone/Sek.	k.A.
+ Kurvengeneration	16 Mio. Polygone/Sek.	k.A.
Datenkompression	MPEG2	-
	MDEC - JPEG	MDEC - JPEG
Grafik	„Graphics Synthesizer“	Graphics Processing Unit
Taktfrequenz	150 MHz	k.A.
VRAM	4 MB	entfällt
DRAM Bus Bandbreite	48 GB/Sek.	entfällt
Farbtiefe	32 Bit	24 Bit
Grafik-Features		
Alpha Blending	ja	ja
Anti-Aliasing	ja	nein
Bi- und trilinear Filtering	ja	nein
Bump Mapping	ja	nein
Fogging	ja	ja
Lighting	ja	ja
Mipmap	ja	nein
Multi-pass Rendering	ja	nein
Texture Mapping	ja	ja
Max. Polygon Drawing Rate	75 Mio. Polygone/Sek.	k.A.
Ausgangssignal	NTSC	NTSC
	PAL	PAL
	HDTV	-
	VESA	-
Max. Auflösung	1.280 x 1.024 Pixel	640 x 512 Pixel
Sound	SPU2 + CPU	SPU
Anzahl der Kanäle	48 (SPU2)	24
Samplingfrequenz	44,1 kHz	44,1 kHz
	48 kHz	-
Interface Typ	IEEE1394 (Firewire)	entfällt
	USB	entfällt
Datenträger	DVD-ROM	
	Video CD	Video-CD (nur Asien)
	CD-ROM	CD-ROM
	Audio CD	Audio CD





■ Erstaunlich: Bei Squares Renderstudie erkennt Ihr selbst die kleinste Falte im Gesicht des alten Mannes

fun.g: Weshalb haben Sie sich für das Betriebsystem „Linux“ entschieden?
Ken Kutaragi: Linux ist bezüglich der Tools ein sehr offenes und stabiles Betriebssystem.
fun.g: Wird man mit der neuen PlayStation dem User die Möglichkeit geben, im Internet zu surfen?
Ken Kutaragi: Diese neue Unterhaltungsform ist äußerst reizvoll. Die Infrastruktur ist für uns aber im Moment noch nicht zufriedenstellend. Das PCMCIA-Interface erlaubt es aber, diese Möglichkeit zu einem späteren Zeitpunkt nachzurüsten. Es geht dabei auch um Inhalte, aber grundsätzlich ist es vorstellbar.
fun.g: Wann wird SCEI den Namen der Konsole bekanntgeben?
Ken Kutaragi: Über den Namen des PlayStation-Nachfolgers wurde noch keine Entscheidung getroffen. Ich persönlich favorisiere zwar einen bestimmten Namen, aber es gibt sehr viele denkbare Möglichkeiten.
fun.g: Wann beabsichtigt SCEI, erstmals das fertige Gehäuse zu zeigen?
Ken Kutaragi: Wir werden die eigentliche Konsole wohl im Spätsommer vorstellen.
fun.g: Wie viele Controller kann man an die neue PlayStation anschließen?
Ken Kutaragi: Wie viele möchten Sie denn gerne haben (lacht)?
fun.g: Neun.



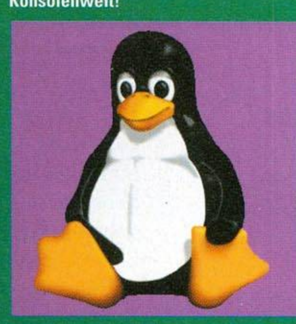
In ein bis zwei Jahren werden wir wohl die gleiche Zahl an Spielen zur Auswahl haben wie 1994 bei der aktuellen PlayStation.

wir uns auf dem Event unterhalten hatten, meinten, daß das Timing nicht gut plaziert ist, d.h., daß ihnen nicht genügend Zeit bleibt, um ein Spiel bis zur Veröffentlichung der Hardware fertigzustellen.
Ken Kutaragi: Eine Sache ist sicher: Wenn die Software nicht fertig wird, wird es keinen Launch geben. Als wir die PlayStation angekündigt hatten, waren wir sehr angenehm davon überrascht, daß die Third-Party-Licensees die Entwicklung ihrer Produkte vorantrieben, um zum Launch-Date mit ihrem Spiel auf den Markt zu kommen. Wir waren damals, was die Software betraf, etwas besorgt. Aber es stellte sich heraus, daß die Weiterentwicklung der Launch-Titel in Riesenschritten voranging. Letztlich sind wir mit acht Spielen am 03.12.94 gestartet, deshalb bin ich diesmal eher optimistisch als pessimistisch eingestellt.
fun.g: Wird es einige Third Party Licensees geben, die ausschließlich für die neue PlayStation Spiele entwickeln?
Ken Kutaragi: Wir sind gerade im Begriff, mit den Third Party Licensees über ihre Software für die Next-Generation-PlayStation zu sprechen. Einige darunter beabsichtigen, nur für die neue PlayStation Spiele zu entwickeln, andere haben vor, weiterhin viele Plattformen zu unterstützen. Dies ist im Grunde eine Frage, die nicht von uns, sondern von der Firmenstrategie und der jeweiligen Managementpolitik der jeweiligen Hersteller abhängt.
fun.g: Werden nur die wirklich großen Publisher und Entwickler die Übergangsphase schaffen?
Ken Kutaragi: Das würde ich nicht sagen. In der Filmindustrie z.B. gibt es hohe Budgets für aufwendige Produktionen, aber es gibt auch viele kleine, unabhängige und dennoch erfolgreiche Filme.
fun.g: Vielen Dank für das Interview, Herr Kutaragi. ■

■ „Ehrgeiz", die Zweite? In Zusammenarbeit mit Dream Factory enstand diese Bildserie - der Traum eines jeden Beat'em Up-Fans?

LINUX -DER PINGUIN IST LOS

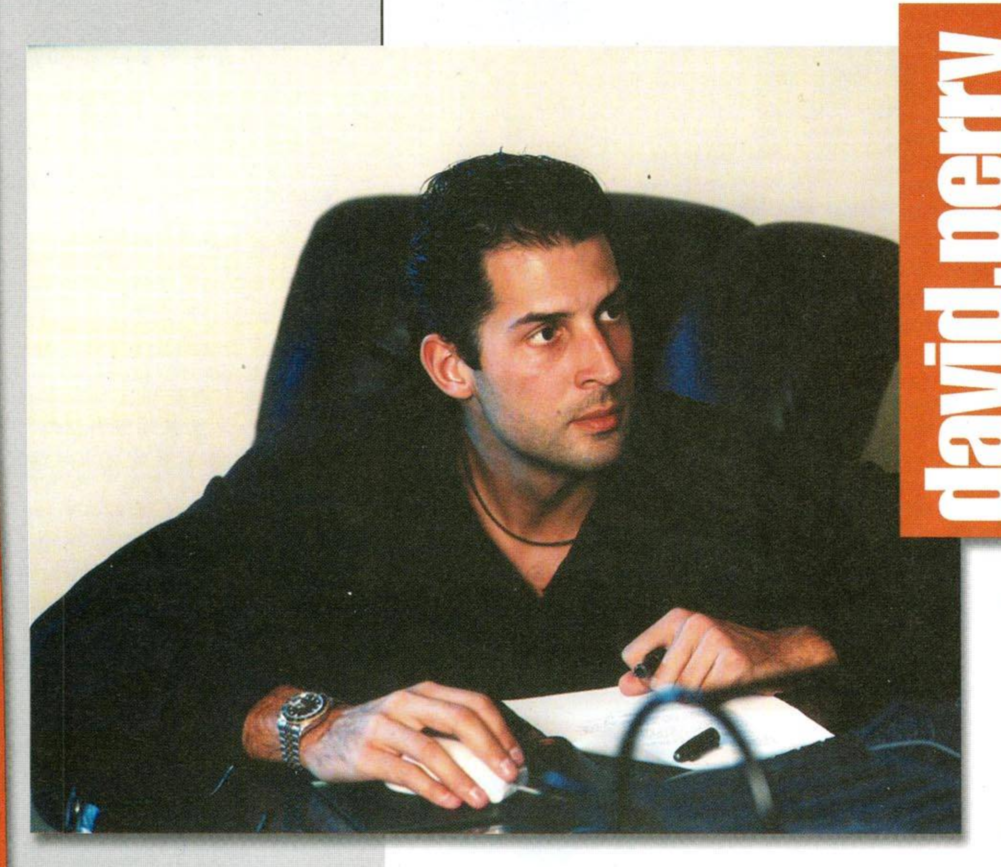
Der finnische Informatikstudent Linus Torvald war sich über die Folgen seiner Entwicklung nicht bewußt. Als er im Oktober 1991 den Kern seines Betriebssytems auf den Server der Universität Helsinki kopierte, rechnete er noch nicht mit dem gigantischen Erfolg seines Programms. Inzwischen ist Linux weltweit auf über sieben Millionen Rechnern installiert - Tendenz steigend! Das Besondere: Linux wird nicht mehr von einem Unternehmen kontrolliert - das geistige Eigentum liegt (im Gegensatz zum Microsoft-Monarchen Bill Gates) nicht bei einer einzelnen Person.
Für die nächste PlayStation wird Sony auf Linux zurückgreifen - natürlich in stark modifizierter Form. Ken Kutaragi verspricht sich von der Benutzerfreundlichkeit eine ganze Menge - und das will was heißen! Der Kampf Microsoft (mit Ihrem Windows-Betriebssystem) gegen Linux geht also bald weiter - diesmal aber nicht auf dem PC sondern in unserer geliebten Konsolenwelt!



ACME
the game company
www.ACME-the-game-company.de
Neo Geo Pocket
Nintendo 64
Dreamcast
Saturn
PlayStation
Soundtracks
Merchandise
Lösungsbücher
Online-Shop
Technik-Tips
New Releases
2nd Hand Software
Tips & Tricks Forum
News
Infos
Online-Auktion
GET IN TOUCH
0221-240 88 00
Zülpicher Str. 17 50674 Köln-City
Tyrellsestr. 13 NL-AK 6291 Vaals (0177-888 35 33)

Text: Robert Bannert

Szene: im Gespräch: david.perry



david.perry

Designer-Koriphäe, Programmier-Künstler, Dandy, Macho - und der attraktivste Junggeselle der Entwickler-Branche: So viel zum Ruf von David Perry. Wie weit die Realität vom Schein entfernt ist, wissen wir nicht - fest steht, daß Perry als erster Entwickler ein Stück Hollywood-Glamour in die von introvertierten Freaks dominierte Zunft brachte. Auf dem einen Foto steht der braungebrannte Riese vor seinem Ferrari, auf dem nächsten porsiert er vor der Villa. Bei so viel Image-Pracht vergißt man fast die Leistungen der Person - und die sind nicht zu verachten: Die 16-Bit-Entwicklungen für Sega und Virgin („Aladdin", „Cool Spot") brachten ebenso wenig den verdienten Erfolg wie die Mac-Donalds-Lizenz „Global Gladiators" - allerdings bescherten sie dem kalifornischen Vorzeige-Programmierer eine Reputation als technischer Künstler. Grund genug für Perry, sich selbständig zu machen - seit der Gründung von „Shiny Entertainment" ist er endlich in den verdienten Mittelpunkt gerückt: Hauptakteur „Earthworm Jim" hupft mittlerweile durch seine eigene Cartoon-Serie, 32-Bit-Titel wie „MDK" und „Wild 9" fuhren reihenweise Presse-Auszeichnungen ein.

Charakter-Design

Lanning: Uns geht es beim Charakter-Design vor allem darum, Leben zu simulieren - ein lebendiges, atmendes Wesen zu erschaffen, ein Lebewesen, das von einer Mutter geboren wurde, und nicht auf dem Zeichentisch eines Designers.

Perry: Es gibt viele wichtige Punkte beim Charakter-Design. Mir ist es egal, ob man sie zeichnet, rendert oder aus Eierschalen bastelt. Was mich kümmert, ist der Inhalt, das was die Figur einzigartig und unvergeßlich macht. Die wichtigste Frage ist die nach dem Aufhänger...

Lanning: Meine Meinung. In der finalen Phase ist der Aufhänger ganz besonders wichtig. Es macht keinen Sinn, etwas ohne Existensberechtigung zu schaffen - oder etwas, das nicht seinen ganz eigenen Unterhaltungszweck erfüllt.

Perry: Bei Shiny denken wir vor allem darüber nach, was unsere Figuren haben, woran bislang noch niemand anders dachte. Dabei kommen in der Regel Ideen und Konzepte heraus, die uns zu neuen Formen des Geschichten-Erzählens bringen. Übrigens finde ich es interessant, daß Du den Punkt mit dem lebenden, atmenden Wesen angesprochen hast - das ist mir ebenfalls sehr wichtig. Ich hasse es zum Beispiel, wenn Leute nur deshalb Figuren mit Händen zeichnen, weil Charaktere mit Armstümpfen keine Waffen tragen können.... Es ist sehr wichtig, daß Du daran glaubst, daß Deine Schöpfung wirklich existieren, überleben - und tatsächlich jemandem kräftig in den Hintern treten könnte! Eine interessante Form des Charakter-Designs (habe ich von gehört) ist es, einen Charakter so anzulegen, daß man ihn allein an seiner Silhouette erkennen kann. Das ist für einen erfrischenden Charakter ebenfalls wichtig.

Lanning: Der Schatten oder die Silhouette - die sind lebenswichtig! Auf diese Weise ist er immer wieder zu erkennen - unabhängig von Licht- und Schattenverhältnissen.

Perry: Mein letzter Punkt ist die Persönlichkeit. Du mußt Dich fragen: Wollte ein Kind mit Deiner Figur tauschen - Deine Figur sein? Bei den meisten erfolgreichen Charakteren ist die Antwort „Ja!" (Beispiel: Wollen an Halloween in der Rolle Deines Charakters losziehen?).

Lanning: Das ist die letzte Frage, die ich mir beim Design-Prozess stellen würde.... Trotzdem interessant, daß Du diese Frage stellst. Tatsächlich beschäftigt diese Frage die meisten Spielzeughersteller ganz maßgeblich. Mein Gefühl sagt mir, daß wir - vorausgesetzt, wir haben beim Charakter-Design einen guten Job gemacht - dann erinnern sich die Kinder automatisch daran, auch an Halloween.

Streß

Perry: Streß und Druck gehören zum Job. Ich nage einfach an meinen Fingernägeln....so brauche ich mir keine Sorgen zu machen.

Lanning: Du mußt Charaktere für das Publikum schaffen. Es geht nicht nur darum, dich selber glücklich zu machen. Dabei muß man tonnenweise Dinge beachten. Ich denke, wir machen uns schon genügend Gedanken - bis zu dem Zeitpunkt, an dem das Spiel erscheint. Dann kommen Fragen auf wie „Wie hat die Box auszusehen, was sollte der Charakter darauf ausdrücken?" An

& lorne.lanning

dieser Stelle hören wir auf den Anbieter. Das ist in unserem Fall übrigens ganz schön kompliziert - weil unsere Charaktere nicht hübsch sind, nicht eben die Art von Typ, die man gerne sein möchte.... Aber wenn Du fühlen kannst, wer sie eigentlich sind, wenn Du sie ersteinmal kennen gelernt hast, dann siehst Du sie plötzlich mit andere Augen. Jemand, an den wir wirklich glauben, ist letztendlich der Stärkere....

Perry: Wir testen unsere Ideen: Wir laden das potentielle Publikum ein und führen ihnen unsere Figuren vor - und sie sagen uns, was sie mögen, und was nicht. Wo wir gerade dabei sind: Habt Ihr für „Abe" eigentlich eine Spielzeug-Serie organisieren können?

Lanning: Mehrere Hersteller sind auf uns zugekommen, Dave. Aber wir wollen etwas ganz Besonderes, etwas Spezielles. Also verhandeln wir noch immer....

Perry: Spielzeugmacher wollen Waffen - für „Earthworm Jim" haben sie sogar neue Charaktere kreiert, nur damit es gewalttätiger wird! Ich bin mir sicher, daß Ihr unter dem selben Druck steht....und dabei scheint Abe so ein netter Kerl zu sein.

Lanning: Lustig, nicht wahr? „Rüstet Sie aus!" ist Ihr Motto. „Wenn ihr sie nicht ausrüsten könnt, dann verkaufen sie sich nicht!" Wir haben uns das gut überlegt....bis ins Extrem. Oh - mit dem „Rüstet Sie aus!" habe ich mich natürlich auf die Waffen bezogen...

Perry: Ich habe sogar schon eine Technik für blutende Spielzeugfiguren gesehen. Das zeigt ziemlich genau, wo die hin wollen!

Lanning: Na, das ist etwas, was ich mir kaufen möchte. Ich will blutende Baby-Spielzeuge, die von grausamen Familien retten und adoptieren kannst... Mit dabei liegt keine Geburtsurkunde, sondern ein Zertifikat, daß Dir Dein Sorgerecht bestätigt...

Eigene Firma - warum?

Perry: Es macht Spaß, Spiele zu kreieren, an die Du wirklich glaubst...

Lanning: Ich wollte eine eigene Welt erschaffen - eine Welt, die sich über die Zeit verselbständigt. Etwas, das eigenes Leben beinhaltet, aber trotzdem ein Spiegel von unserem ist. Etwas, das mit Konflikten spielt - zu jeder Zeit. Nicht unbedingt kämpferische, sondern vielmehr emotionale und intellektuelle Konflikte. Also hilft die Entwicklung von Spielen am Anfang nur dabei, den Grundstein für kommende Welten zu legen.

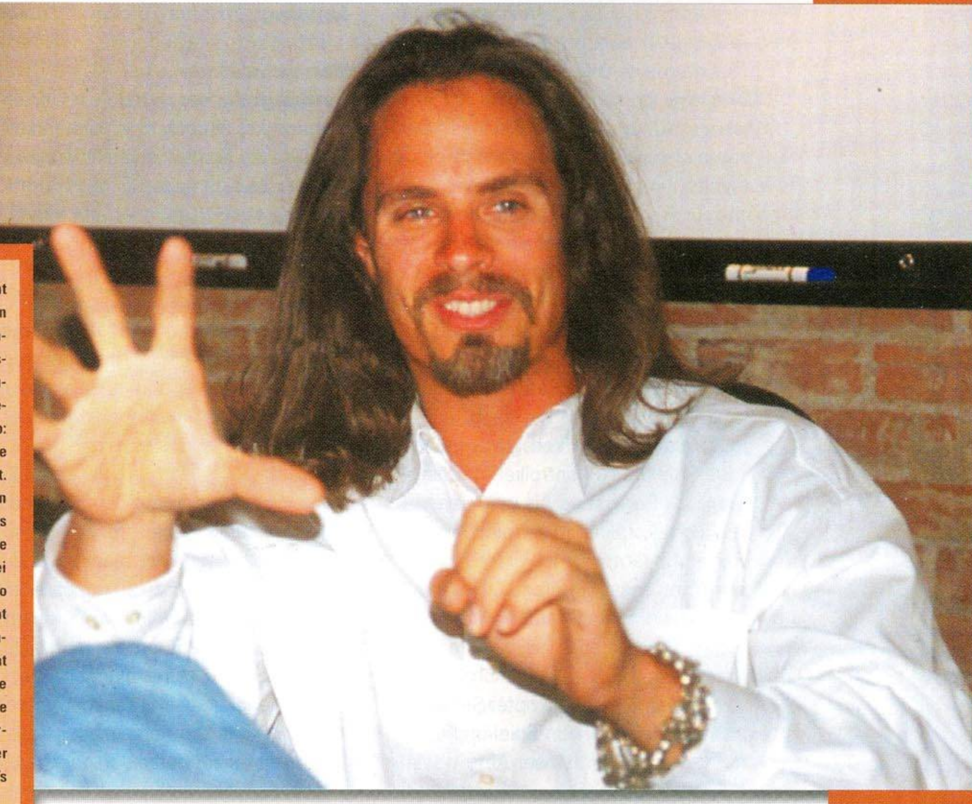
Perry: Ich wollte neue Spiele entwickeln - Spiele, die „anders" sind.... Das ist es, was mich morgends zum Aufstehen motiviert.

Lanning: Da stimm' ich Dir zu. Sich nicht hängen lassen - sondern ein bißchen Verantwortung zeigen. Wir gehen hier mit einem sehr delikaten Medium um.

Perry: Wie meinst Du das?

Lanning: Ich meine damit, daß wir mit dem wichtigsten künstlerischen Medium aller Zeiten umgehen. Mit dem mächtigsten Medium, das dieser Planet jemals gesehen hat - nicht zuletzt wegen Anzeigen-Kampagnen und TV-Spots während den Super-Bowls.... Wir sehen nur einen Teil des Einflusses, den unser Medium auf den Konsumenten nehmen kann. Videospieler sind bereit, sich hunderte und hunderte von Stunden mit unseren Erfahrungen auseinanderzusetzen. Am Ende sind wir doch, was wir essen.

Perry: Ich stimme Dir zu. Deshalb



lorne.lanning

Der ehemalige „Rythm & Hues"-Studioboss hat sich 1995 selbstständig gemacht - und zusammen mit Kollegin Sherry McKenna die „Oddworld Inhabitants" gegründet. Seitdem wird in San Luis Obispo eine Spiele-Highlight nach dem anderen produziert: Allein in den vergangenen zwei Jahren lieferten die eifrigen Kalifornier zwei Welterfolge ab: Mit der „Oddworld" Reihe und Hauptakteur Abe hat sich Lanning ein Designer-Denkmal gesetzt. Der grüne Held hat es sogar in Film und Fernsehen geschafft: „Oddworld: Abe's Exoddus" lief als Kurzfilm in ausgesuchten US-Kinos - und wurde sogar für den Animationsfilm-Oskar nominiert. Bei so viel Erfolg blieb auch ein eigenes Musikvideo aus: Das Techno-Ensemble „Music Instructor" hat seine Tanzgruppe „Flying Steps" via Blue-Screen-Technik in Abe's cineastische Render-Heimat geschnitten. (Die Idee hierfür hatten übrigens die Marketing-Verantwortlichen von GT Interactive Deutschland - seinerzeit Norman Böhe und Thorsten „Dreamcast ist tot" Moe.) Derzeit sind vier neue Projekte in der Mache - darunter „Abe's Exoddus"-Nachfolger „Munch's Oddysee".

im Gespräch: Szene: david.perry

konzentriere ich mich 1999 und 2000 auch auf die Stimulation von Gefühlen.

Lanning: Klar. „Abe's Exoddus" hat auf diesem Gebiet einen neuen Standard gesetzt. Das nächste mal geht es darum, die Leute richtig nervös zu machen. Sie sollen nach dem Spiel regelrecht mitgenommen sein!



Perry: Das ist etwas, worüber ich lange nachgegrübelt habe......jetzt haben wir bei Shiny endlich einen Weg gefunden, um diesen Anspruch auch umzusetzen.

Lanning: Ich kann's kaum erwarten!

Perry: Wir können die Emotionen des Spielers voraussehen - schließlich wissen wir ganz genau, was er gerade für Erfahrungen macht - und machen wird. Das ist eine mächtige Position, in der wird da sind. Im Zusammenspiel mit Photorealismus macht das den Designer im Jahr 2000 fast zum Gott.

Lanning: Deshalb ist unser Medium auch so wichtig und mächtig. Wir haben die Möglichkeit, die Gefühle des Spielers zu kontrollieren. Wie ein Film-Regisseur. Als wäre man ein Gott - stellt sich nur die Frage: „Was für Götter sind wir?"

Perry: Interessante Frage... Ich denke, bei Shiny werden wir uns auf viele unterschiedliche Spielarten konzentrieren... Im Augenblick arbeiten wir an einer Helikopter-Simulation, einem 3D-Action-Spiel und einer Multiplayer-Welt. Unser Auftritt wird sich also von Titel zu Titel verändern.

Lanning: Bei Oddworld wollen wir viele unterschiedliche Arten von Erfahrungen zu einer einzigen verschmelzen. Unsere letzten Spiele sind auf diesem Gebiet noch nicht allzu weit fortgeschritten - aber unsere künftigen Titel werden noch einiges mehr bewegen.

Perry: Shiny's Motto ist „Träume, glaube - und tu' es!"

Lanning: Unseres „Eroberung durch Inhalt".

Perry: Gefällt mir.

Lanning: Wir entwickeln ein Universum, daß einfach zu erkennen sein wird - die Spielart an sich wird es sein, die sich ändert.

Ermüdungserscheinungen?

Perry: Ich bin es müde zuzusehen, wie sich miese Spiele trotzdem verkaufen... Ein schlechtes Spiel allein verkauft sich nicht unbedingt gut - aber es gibt so viele davon, daß es schlußendlich doch ins Gewicht fällt.

Lanning: Ich vermute, Du nimmst das Schlechte als Beigeschmack des Guten hin. Wir können uns eigentlich sehr glücklich schätzen, du und ich. Wir erschaffen Träume - Träume, in die sich andere Leute verlieben. Das Geschäft, die Verhandlungen, die Schwierigkeiten im Management - all diese Dinge schmerzen, aber trotzdem ist es der beste Job der Welt.

Perry: Da bin Ich vollkommen Deiner Meinung. Aber nur, so lange ich keine Möglichkeit sehe, Sandra Bullocks Masseur zu werden.

Lanning: Mich stört nur, daß unser Geschäft noch immer zum Spielwarenmarkt gezählt wird. Es ist wirklich so viel mehr als das - aber vermutlich liegt es bei uns Entwicklern, das zu beweisen. Zu beweisen, das es nicht nur für ein bestimmtes Geschlecht und ein bestimmtes Alter zugänglich ist.

Perry: Das liegt auch an der Meinungsbildung durch die Nachrichtenmedien.

Lanning: Allerdings. Deren Meinungsmache hat uns nicht gerade geholfen.

Perry: Ich hab' da mal ein Spiel für „McDonalds" entwickelt..... Wir haben gefragt, ob sie unseren Namen in den Restaurants erwähnen und für ihr Produkt werben werden. Und sie haben einfach „Nein" gesagt! Weil wir keine ernst zu nehmende Industrie sind, haben sie gesagt... Frechheit!

Lanning: Ich habe dein Spiel geliebt - besonders, wie es dem Kunden die Rettung des Regenwalds vorgegaukelt hat. Und zur gleichen Zeit hat Euer Auftraggeber ihn abgefackelt...

Perry: Ich meine, die schreiben wirklich so ziemlich alles auf die Tablett-Papiere - aber nichts über ein Videospiel! Wie krank ist das denn eigentlich?!

& lorne.lanning

Lanning: Das ist genau die Art von Ironie, die mich persönlich inspiriert.

Perry: Wie viele Spiele-Entwickler hat man bisher zu einer Talkshow eingeladen? Wie viele Spieleanbieter - wen aus unserer Branche überhaupt?

Lanning: Richtig! Das muß unbedingt passieren. Aber wer auch immer da mal hinkommt - es wird nicht damit getan sein, zu sagen „Töten macht Spaß!" Das Publikum würde über sie herfallen. Es muß schon eine gute Story dahinterstecken.

Perry: Du hast Recht: Sie müssen einfach erzählen, was unsere Industrie ausmacht - und den Eltern beibringen, warum ihre Kinder die Spiele so sehr lieben. Und man sollte Kaufempfehlungen aussprechen - welche Spiele gut für die Kinder sind, und welche nicht. Und man sollte unbedingt cool bleiben... Deshalb hoffe ich auch, daß Tommy Tallarico seine TV-Show über Spiele bald in den ganzen Staaten ausstrahlen kann. Das würde uns sehr helfen.

Lanning: Wir haben Daten darüber gesammelt, wie Videospiele bei der Bekämpfung von Depressionen helfen. Wir glauben, das man den Vorteilen unseres Mediums bisher viel zu wenig Beachtung geschenkt hat. Das ist auch ziemlich schwer, wenn die ganze Welt nur auf id's Ego-Shooter schaut und glauben, das die unsere ganze Industrie repräsentieren.

Perry: Das ist nur zu wahr.

Lanning: Ich unterstütze Tommy bei seinem Vorhaben zu 100%. Das wäre für uns alle großartig. Er ist genau der Richtige, um es zu schaffen!

Perry: Yep... Dann kann die Welt endlich sehen, wie viele Spiele-Genres es eigentlich gibt - wie bei Filmen, Büchern und Musik auch.



Lanning: Genau - ein Reich-Ranizki für Videospiele (Anm.d.Red.: Hier haben zwecks besserem Verständnis den Namen eines amerikanischen Kritikers gegen einen deutschen ausgetauscht.)

Perry: Außerdem kann er gute Spiele empfehlen....wieder ein Vorteil. Ich denke, der Videospiel-Verleih floriert nur deshalb so, weil zu viele Leute aus Unwissenheit Geld für schlechte Produkte ausgegeben haben.

Lanning: Absolut. Daran sind auch die Magazine nicht ganz unschuldig: Wenn man einem tollen Spiel eine neun oder zehn gibt, während ein schlechtes noch immer eine sieben kassiert, dann verwirrt man die Kunden doch nur.

Perry: Miyamoto erschließt gerade den Massenmarkt - das sollten wir alle tun. Wir versuchen das gerade mit unserem Helikopter-Spiel. Ich hoffe, das inspiriert einige unserer Mitbewerber.

Lanning: Wir glauben fest daran, das es hier um die Verbesserung der Marktposition geht. Das ist unser Schicksal. Für Alt und Jung, für Frauen wie Männer.

Perry: Spätestens wenn die neue PlayStation kommt, gibt es für uns keine Entschuldigungen mehr. Dann werden wir zum Massenmarkt - und werden die Mittel haben, um uns weiter hochzuarbeiten.

Lanning: Wenn wir es als Industrie schaffen, eine installierte Hardware-Basis von 100 Millionen Einheiten zu erreichen.....dann können wir so viel mehr in die Entwicklung unserer Produkte investieren. Dann haben auch Produkte mit weniger Mainstream-Appeal eine Chance.

Perry: Ich kann's gar nicht erwarten...

Lanning: Ich glaube, die PlayStation 2 wird ein Groß unserer Probleme lösen. Und du hast Recht: Wenn die Hardware erst einmal verbreitet ist, dann gibt es für Pleiten keine Entschuldigung mehr - von den üblichen Budget-Problemen mal abgesehen.

Perry: Okay - wir beschleunigen das, und jeder von uns kauft 50 Millionen Einheiten. Einverstanden?

Lanning: Was?!!! Du mußt ja noch viel mehr Geld scheffeln als ich!

Perry: Klar - und das bekomme ich für Chats wie den hier!

Lanning: Was?!!! Wo ist dieser fun.generation-Redakteur? Wir müssen uns unterhalten!!! ■

im Detail:
JOBS: pr-manager



Name: ....Alexandra Wankum
Titel: ....European PR Manager - seit 1994
Firma: ....THQ
Abteilung: ....PR/Marketing
Geburtsdatum: ....21. Mai 1971
Vorbildung: ...kaufmännische Ausbildung

Habt Ihr Euch eigentlich schon einmal gefragt, wie fun.generation entsteht? Klar: Hier sitzen Spiele-Experten, die rund um die Uhr zocken und schreiben. Aber wie schafft es das Rohmaterial vom Schreibtisch der Entwickler bis in die Redaktion? Wo kommen die ganzen Spiele und bunten Bilder überhaupt her? Vom Importhändler? Manchmal schon: Was wir von den findigen Übersee-Spezialisten einkaufen, findet Ihr auf den Auslands-Seiten - im Falle von verfrühten US-Erscheinungen wie „Silent Hill" oder „Castlevania" auch schon im Vorschau-Teil. Die Regel ist allerdings die Kommunikation mit den deutschen Anbietern: Für die „Publisher"-Front sind Fachmagazine wie fun.generation ein wichtiges Vermarktungs-Tool. Immerhin orientieren sich viele Kunden vor der Kaufentscheidung an den Wertungen in kompetenten Heften: Aber damit es die jüngsten Beta-Versionen und heißesten Silberlinge auch in die Redaktionen schaffen, braucht die Firma ein Bindeglied, ein Sprachorgan für Firmenpolitik und Produktqualität. Magazine wollen bemustert, Journalisten betreut und Reisen organisiert werden. Aber damit nicht genug: Viele PR-Manager versorgen nicht nur die „Special Interest Presse" (Fachmagazine wie fun.generation) mit Informationen, auch Nachrichtenpresse und Tageszeitungen wollen mit Material bedacht werden. Denn Fachzeitschriften kauft sich in den meisten Fällen nur der Insider - die breite Masse greift zu „TV-Movie", „Focus" oder „Bild". Das bedeutet für den PR-Manager: Für die Meinungsmache sind Hefte wie fun.generation verantwortlich, um die breitere Publikumsstreuung kümmert sich die „Mainstream"-Presse.

„Täglich stimmen mein Kollegen und ich die PR-Aktivitiäten für die Non-Specialist- und Fachpresse ab, da diese Bereiche doch sehr unterschiedlich zu betreuen sind und viele Aktionen nicht parallel laufen können." so Alex Wankum, PR-Verantwortliche der THQ-Niederlassung in Köln.

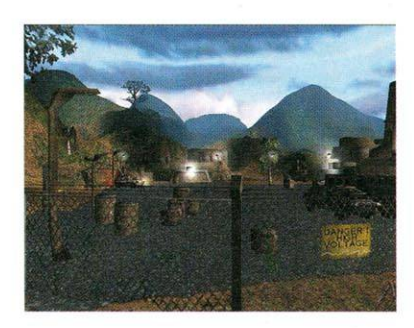
Das bedeutet für die Leute von der PR-Front: Oft ist der Job von einer Person alleine kaum zu bewältigen - ein zweiter Mann muß her! Tatsächlich liegen die Zuständigkeitsbereiche Mainstream- und Fachmagazin oft in der Verantwortung unterschiedlicher PR-Manager oder PR-Assistenten: Der eine sorgt für Masse, der andere kümmert sich um die pflegeintensiveren Fachzeitschriften. Denn die wollen es immer ganz genau wissen: Wann kommt welches Spiel, und noch viel wichtiger: Wie ist um technische und spielerische Güteklasse bestellt? Wenn es dem PR-Part nach geht, ist die zwar immer „High-End" - aber oft genug muß der clevere PR-Manager auch qualitative Diskrepanzen zugeben. Schließlich will man die Glaubwürdigkeit nicht einbüßen.

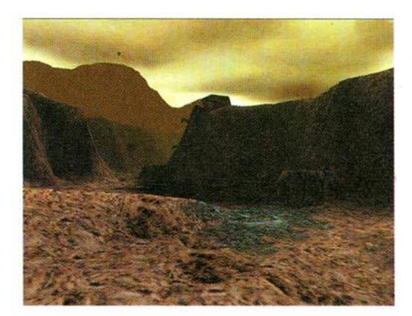
Auch hierzu steht Alex Wankum Rede und Antwort: „Natürlich kommt hier jetzt noch die Bearbeitung und Organisation der Sonderanfragen meiner Journalisten dazu. Dazu gehört es z.B., Interview-Termine mit Entwicklern oder der Geschäftsführung abzustimmen, oder spezielles Material für Artikel möglichst bis gestern zu beschaffen. Oft stellt sich dies komplizierter dar, als es sich anhört - da gewisse Fragen eben manchmal nicht sofort beantwortet werden können, sondern erst Rücksprache mit bestimmten Abteilungen oder mit den entsprechenden Programmierern gehalten werden muß."

Und die sitzen nur in den seltensten Fällen in Deutschland - also: Zeitverschiebung beachten! Hierzu Alex: „Ab ca. 17.30 Uhr geht es los mit den Auslandstelefonaten, die auf Grund der Zeitverschiebung in die USA eben erst spät oder sehr früh morgens erledigt werden können." Klartext: Wie unser Presse-Job verlangt auch der PR-Posten kompromißlosen Einsatz: „Was zumindest intern jeder weiß, ist, daß ich vor dem ersten Kaffee morgens auf gar keinen Fall ansprechbar bin! Ernsthaft jetzt - einen gewöhnlichen Tagesablauf gibt es in diesem Sinne eigentlich nicht. Einen Rhythmus habe ich wirklich nur bei einigen Dingen, die zum „normalen Tagesgeschäft" gehören - wie EMails lesen und (sofern möglich) diese sofort beantworten, Post und Rezensionswünsche bearbeiten, Pflege und Update des Pressearchivs." So viel zu Alex' Alltag - die Dame hat einen vollen Terminplan, und wir wollen uns an dieser Stelle für ihre Unterstützung bei der Recherche zu diesem Artikel bedanken: Die Presse hat wieder zugeschlagen - und die PR-Frau mußte den Kopf hinhalten. Eben der ganz alltägliche Wahnsinn... ■

Bewerbungen: **Wenn Ihr Erfahrungen im Bereich von Journalismus, Kommunikation oder Pressearbeit gesammelt habt und am Job des PR-Managers interessiert seid, dann schickt Eure aussagekräftige Bewerbung an die im Impressum abgedruckte Verlagsadresse - und setzt als Betreff unbedingt das Stichwort „Jobs - PR-Manager" ein! Wir sortieren die interessantesten Bewerbungen aus und schicken Sie an Publisher mit Bedarf - ohne Gewähr! Bitte nur ernstgemeinte Bewerbungen - von Interessenten, die wenigstens das 20. Lebensjahr vollendet und einen vorbildlichen Schulabschluß im Petto haben!**

publisher gesucht:
JOBS: action.yager







Action-Spezialisten aus deutschen Landen: Das sind die vier Gründer der „Yager" Gbr - Uwe Beneke, Roman Golka, Philipp Schellback und Timo Ullmann. Mit im Schlepptau: Ein Heer von freien Mitarbeitern, studierten Informatikern und renommierten Spiele-Profis - darunter sogar Mitglieder des „Battle Isle"-Teams (Amiga-Klassiker von Blue Byte).

Auch wenn die Entwicklungsphase des ersten Projekts noch nicht sonderlich fortgeschritten ist - Potential erkennt das geübte Auge in „Yager" allemal. Wie bei den meisten Entwickler-Teams aus unseren heimischen Breitengraden setzen auch die Berliner vornehmlich auf flotte Optik und programmiertechnisches Know-How: Die Feature-Liste ihres Weltraum-Shooters „Yager" ließt sich eindrucksvoll - realistische Lichtmodelle mit farbigen Lichtquellen, Lens-Flares, Partikelsysteme und animierte Texturen wohin das Auge schaut. Das alleine sind zwar noch keine Innovationen, aber die Mixtur stimmt - und was wir bisher auf Yager's Bildschirmen gesehen haben, sah mehr als vielversprechend aus: Bereits die früheste Grafik-Demo zeigte Effekte, die wir bei so mancher Verkaufsversion vermissen....

Wovon wir uns bis dato noch kein Bild machen konnten: Spielbarkeit und Design. Die meisten Level-Ausstattungen existieren bislang nur auf dem Papier - Skizzen und Aquarelle erzählen ein intergalaktisches Weltraum-Epos und versprechen abwechslungsreiche Missionen. Die Yager-Entwickler wollen ihren Kunden keinen drögen Action-Auflauf servieren, sondern direkt in den Plot integrieren - frei nach dem Motto „Action-Kost schützt vor Anspruch nicht!".

Ein hoch gestecktes Ziel, aber die Vier sind auf dem besten Weg, ihr Konzept in die Tat umzusetzen - vorausgesetzt das ehrgeizige Projekt scheitert nicht im Vorfeld an der Finanzierung: Schließlich will nicht nur die Festplatte, sondern auch der Kühlschrank gefüllt werden. Unsere Empfehlung an alle Anbieter mit gesteigertem Action-Interesse: Reinschauen! Und an alle Leser, die Yager mit Rat und Tat zur Seite stehen wollen: Egal wie gut die Ideen-Maschine auch geölt ist - man kann nie genug davon haben! Wer also Einfälle für wegweisende Level-Konzepte oder ausgefallene Designs hat, der hackt in die Tasten - und bringt seine Anregungen zu Papier!

die.technik

Derzeit wird „Yager" unter „Windows 95" entwickelt - aber noch sind die Jungs für alle Plattform-Wünsche offen! PC und Dreamcast sind derzeit allerdings die sinnvollste Wahl: Physikalische korrekte Reaktionen, interaktive Landschaften und aufwendiges Light-Sourcing schreien geradezu nach 3D-Karten-Unterstützung. Auch Effekte wie bewegliche Wasseroberflächen, Explosionen und Rauchentwicklung wollen berechnet werden - und ohne 3D-Hardware spielt sich nur noch halb so viel ab.

die.akustik

Hier hat uns Yager den Begriff „3D-Sound" mit auf den Weg gegeben: Der steht allerdings nicht für Fünf- bzw. Sechskanal-Ton, sondern die Tonentwicklung. Die Schallwellen werden so gebrochen, daß ein räumlicher Effekt entsteht - zwei Boxen reichen hierfür völlig aus. Klar: Mit einer Dolby-Digital-Ausrüstung kann der Yager-Raumklang nicht konkurrieren - dafür entstehen aber auch ohne kostspielige Heimkino-Ausstattung eindrucksvolle Sound-Effekte. Auch die Musik lädt schon jetzt zum Spielen ein. Tatsächlich haben sich die Berliner auf keine bestimmte Musikrichtung festgelegt, sondern für jede Welt Kompositionen im passenden Stil eingespielt.

besonderheiten

Hier hat man das Augenmerk ganz klar auf die Entwicklung der künstlichen Intelligenz gerichtet: Ob Raumgleiter oder Panzer - in den gegnerischen Vehikeln sollen keine emotionslosen Roboter, sondern Individuen mit Verstand und Überlebenstrieb sitzen. Die passen ihre Reaktionen dem Verhalten des Spielers an - und entscheiden sich im Zweifelsfall lieber für den Rückzug.

Auch ihre Physikaufgaben haben die Programmierer gemacht: Masse und Maximalgeschwindigkeit beeinflussen ebenso die Steuerung des Vehikels wie Beschleunigung bzw. Trägheit ■

An alle Publisher: Wer an Yagers Projekt zwecks Produkt-Sichtung Interesse anmelden möchte, schickt seine Anfrage an die im Impressum abgedruckte Verlagsadresse - oder meldet sich auf dem gewohnten Weg - nämlich telefonisch. Wir legen das Yager dem Akquisitions-Verantwortlichen ans Herz - und stellen gerne Kontakt her!

Text:Robert Bannert

Vom Pixel zum Polygon
Digitale Effektmagie



gestern und heute

■ Virtuelle Welten auf TV-Schirm und Kinoleinwand: Was haben "Star Wars"-Jedis und Videospiel-Helden gemeinsam?

■ Dreidimensionaler Overkill und Effektwut bis die Hardware ächzt: Was steckt hinter Polygonzauber und Performance-Daten?

■ Welche digitalen Wunder stehen uns noch bevor?

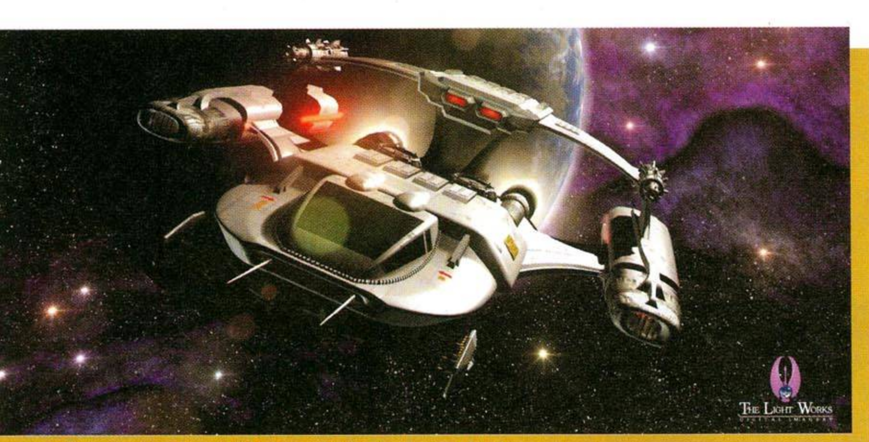
■ Fun Generation klärt auf.

Artwork: Arne Langenbach

Gestern

Als Revolutionäre wie Galileo und Columbus im Spätmittelalter das Modell einer "dreidimensionalen" Erdkugel belegen wollten (siehe nebenstehendes Bild), tat man ihre Vision als Hirngespinst ab, von Fakten und Beweisen wollte die Kirche nichts wissen. Resultat: Statt Ruhm und Gloria gab's für die Weltverbesserer nur Daumenschrauben und trocken Brot.

Daumenschrauben hat man den Wegbereitern der dreidimensionalen Grafik-Revolution zwar nicht angelegt, aber auch vom ersten Pixel-Männiken bis zum ausgewachsenen 3D-"Bandicoot" war's ein steiniger Weg: Die technische Leistung für hochkarätige 3D-Szenarien gibt's erst seit knapp vier Jahren - und wir sind noch immer in der Experimentalphase. Heute finden virtuelle Abenteuer wie "Legend of Zelda: Ocarina of Time" oder "Metal Gear Solid" reißenden Absatz, aber noch bis vor wenigen Jahren taten sich die Entwickler dreidimensionaler Wegbereiter ähnlich schwer wie Columbus beim Überzeugen von Investoren. Wie seinerzeit die spanischen Monarchen wollen auch Unterhaltungskonzerne Fakten sehen: Technische Pionierleistung hin oder her - wenn die Verkaufszahlen nicht stimmen, wird in die selbe Richtung keine Investition mehr getätigt. Wie den kugelrunden Globus, hat man auch das Modell von einer dreidimensionalen Computer-Welt zunächst in den Schrank geschlossen: Das Publikum war Zeichentrickoptik und flache Pixel-Landschaften gewöhnt, 3D nicht mehr als eine experimentale "Modeerscheinung". Kein Wunder: Die ersten Gehversuche fanden bestenfalls bei Insidern Zuspruche, kantige Weltraum-Gleiter und leuchtende Drahtgitter-Trümmer konnten nur Technik-Freaks begeistern.



■ Ein „The Light Works"-Gleiter auf dem Weg in die dritte Dimension.

Der Siegeszug von Polygon-Figuren und Render-Plastiken war selbst nach dem Start von PlayStation und Saturn noch nicht gewiß, die Hardware nicht verbreitet genug, um den 2D-Klassikern von Nintendo und Sega Paroli bieten zu können.

Wer erst mit PlayStation, Nintendo 64 oder Segas Saturn in die Videospielwelt eingestiegen ist, dem sind einige Meilensteine der interaktiven Unterhaltung entgangen. Es gab auch eine Welt vor dem polygonalen Holocaust: 2D-Abenteuer wie "Legend of Zelda: A Link to the Past" oder "Super Mario Brothers" sind komplett am digitalen Zeichentisch entstanden, 3D-Software war noch bis Anfang der 90er rar gesäht und fand kaum Absatzmärkte. Stattdessen wurde der Markt von japanischen Kulleraugen-Helden dominiert. 3D-Fachbegriffe wie "Gouraud-Shading" oder "Light-Sourcing" waren unbekannt, im Fach-Lexikon der 2D-Generation Begriffe wie "Parallax-Scrolling" und "Sprite" die Zauberwörter. Die meisten Software-Meßlatten stellten Entwickler aus Fernost und USA, aber auch westliche Software-Häuser wagten sich erfolgreich an die hart umkämpfte Front: Teams wie die deutsche Software-Schmiede "Factor 5" spezialisierten sich vor allem auf die Hardware-nahe Programmierung und kitzelten aus den verflossenen Hardware-Generationen das letzte Quentchen Leistung heraus. Das Resultat konnte den Fernost-Riesen zwar nicht Paroli bieten, begründete aber für manchen Entwickler den Grundstein des heutigen Erfolgs: Das "Factor 5"-Team um Programmierer-Kopf Julian Eggebrecht ist mittlerweile in die USA übergesiedelt und werkelt an polygonalen Abenteuern für Lucas' "Star Wars"-Universum. Jüngstes Machwerk der deutschstämmigen Crew: "Rogue Squadron" für das Nintendo 64. Aber der Grundstein zum Erfolg wurde mit hausbackener 2D-Kost gelegt: Die erste Episode der "Turrican"-Serie erschien auf Heimcomputer-Systemen wie Atari ST und Amiga, die letze Folge für das Super Nintendo.

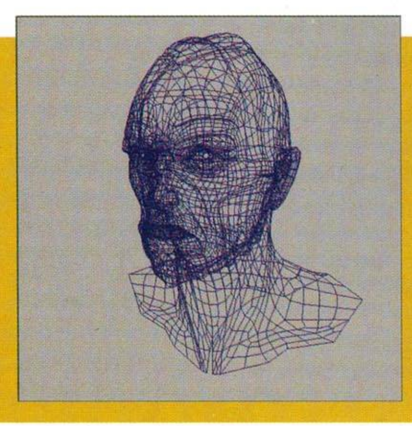
Heute

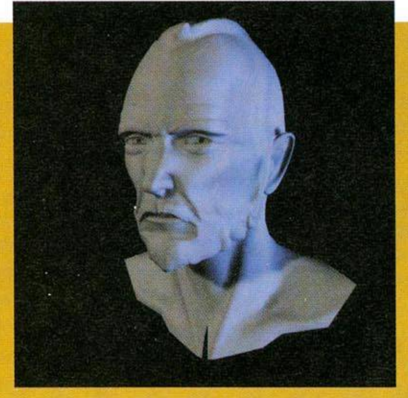
Heute ist die Videospielwelt plastisch, und aus dem flachen Globus ein kugelrunder geworden. Daß wir aber noch längst nicht am Ende des dreidimensionalen Weges angekommen sind, beweisen die jüngsten Daten-Enthüllungen um Sony's PlayStation-Nachfolger: Was sich hinter dem Arbeitstitel "PlayStation 2" verbirgt, erfahrt Ihr im Hardware-Special nach den Technik-News - auf den Seiten XX bis XX. Aber bevor fernöstliche Design-Wunder wie Segas Dreamcast oder Sonys nächster Konsolenstreiche die westliche Videospiel-Front stürmen, steht den 32- und 64-Bit-Besitzern noch eine massive Software-Flut ins Haus: Aber was steckt eigentlich hinter dem 3D-Zauber? Aus welchem Holz sind "Solid Snake" und "Link" wirklich geschnitzt? Dreidimensionalem? Richtig - aber was bedeutet eigentlich dreidimensional - und was bedeutet polygonal? In den nachfolgenden Abschnitten klären wir Euch auf - nach der "3D-Fibel" zeigen wir Euch, was die Effektzauberer in den Render-Studios von "ILM", "Rythm & Hues" und "Oddworld" auf die Mattscheibe zaubern: Denn die Verwandtschaft zu Drahtgittermodellen und Polygon-Architektur haben beide gemein.

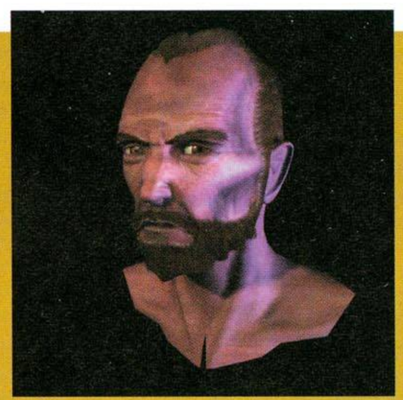
Optik antik

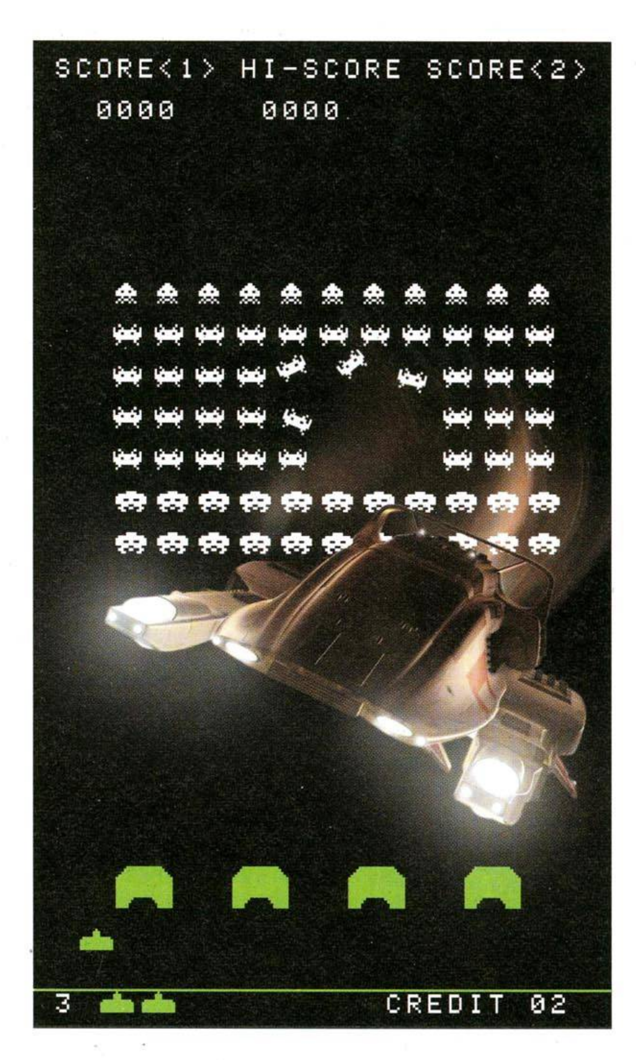
Vor der vollen 3D-Offensive nochmal ein kleiner Abstecher in die "Flachwelt"-Regionen: Klassische 2D-Prügler wie die "Street Fighter"-Serie oder vorgerenderte Szenerien sind zweidimensional. Egal ob die Grafiken an Zeichentisch, Grafiktablett oder auf einem monströsen Render-Fuhrpark entwickelt worden sind - nach Fertigstellung und Nachbearbeitung werden die Motive auf Speichermedium (z.B. CD) abgelegt. Entweder als flächiger Hintergrund oder als die separaten Animationsphasen einer Figur - vergleichbar mit den Einzelbildern eines Zeichentrickfilms. Deren Anzahl entscheidet nämlich über die Qualität der Animation - je mehr Einzelbilder pro Sekunde eingespielt werden, desto perfekter die Illusion. Klassische Animationsfilme wie Disney's "Bernard & Bianca" oder "Susi & Strolch" setzten mit 24 Bildern pro Sekunde bereits vor 30 Jahren den Standard für heute. TV-Geräte füttern Euch mit 50- bis 100 Halbbildern pro Sekunde, um das Bild flimmerfrei zu halten. 24 Einzelbilder für

■ Bevor unser 3D-Galileop auf S. 28 druckreif war, mußte eine Render-Plastik modelliert werden: Rechts seht Ihr den Entstehungsprozess - vom Drahtgittermodell bis zum fertigen Kopf.









sind für einen flüssigen Animationsfilm also ideal - aber im Handbetrieb aufwendig zu realisieren. Moderne Genre-Vertreter entstehen fast komplett am Computer (Dreamworks' "Der Prinz von Ägypten"), alleine Disney und diverse japanische Studios halten am Zeichentisch fest: Disney's Mulan ist das jüngste Beispiel der alten Animationsschule. Trotzdem: Was am Computer entsteht, ist nicht zwangsläufig simpler in Szene zu setzen. Viele Kinogänger hängen noch dem Aberglauben vom technologischen Schreckgespenst nach: Computereffekte sind simpel. Ein paar Knöpfchen drücken, und schon stapft der "Jurassic Park"-Dino den Jeep zu Klump.

Aber weit gefehlt: Einzelbilder gibt es hier wie dort - und auch der schönste Computer-Dino muß aus unterschiedlichen Blickwinkeln und Animationsphasen abgelichtet werden, bevor er ins digitale Leben tritt. Der einzige Vorteil: Liegt das Modell einmal im Computer, kann man es nach Gutdünken verändern - Möglichkeit zu Fehlerkorrektur und Nachbearbeitung mit inbegriffen.

Aber die Cartridges für Konsolen-Klassiker wie Super Nintendo und Mega Drive sind keine Filmbänder: Derweil ein cineastisches Abenteuer oft mehrere Kilometer Zelluloid mißt, war auf den Datenträgern der letzten Konsolen-Generation der Speicherplatz eng - außerdem wollte außer Animationsphasen und Sound noch der Programm-Code mit auf's Modul. Das Resultat: Die Zeichentrickhelden sind oft mit nur 10 Einzelbildern zugange gewesen, Capcoms "Street Fighter"-Prügler sind sogar nur mit Drei- oder Vier-Phasenanimation in den Ring gestiegen.

Krieg der Kanten

Entgegen dem klassischen Zeichentrick-Sprite sind 3D-Objekte nicht auf CD abgelegt, sondern Produkte des Programm-Codes: Komplexe Rechen-Routinen dehnen die Objekte in die dritte Dimension - und geben der Spielkulisse Räumlichkeit. Der Haken: Der 3D-Effekt funktioniert nur mit geometrischen Figuren - also "Polygonen" (lateinisch für "Vieleck"). Die einzige Ausnahme ist der Kreis: Der kann ebenso wie komplexe Formen (z.B. die Konturen einer gezeichneten Figur) nicht räumlich verzerrt werden. Der Grund: An jeder Ecke eines Polygons können Koordinaten festgelegt und eine Variable zugeordnet werden. Wer in Geometrie gut zugehört hat, kennt das Spiel: Ein unscheinbares Dreieck soll in die Tiefe gezerrt und um die dritte Dimension erweitert werden. Um die Verzerrung auszurechnen, orientiert Ihr Euch an den Koordinaten der Eckpunkte - und wenn Ihr die Kanten des ersten Dreiecks mit denen von drei gleichartigen Figuren verbindet, habt Ihr eine Pyramide. Aber jetzt versucht mal das gleiche Kunststück mit einem Kreis.

Na, und - kein Glück gehabt?

Kein Wunder: Der Kreis hat als "gutartigste" aller geometrischen Formen nämlich weder Ecken noch Kanten, folglich können - außer dem Mittelpunkt - auch keine Eckpunkte festgelegt und ins räumliche Koordinatensystem gerechnet werden. Deshalb greifen die 3D-Progammierer für Kugelformen auf einen Trick zurück: In polygonalen Abenteuern wie "Mario 64" rollen keine 3D-Globen, sondern traditionelle 2D-Sprites durch die Landschaft. Um Euch Räumlichkeit vorzugaukeln, haben Nintendos Grafi-

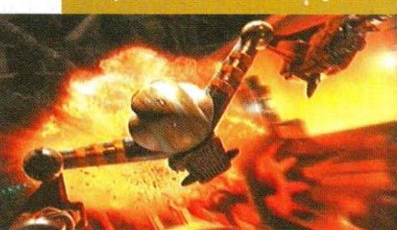
Render-Fabrik Hollywood

Was Ihr heuer in Action- und Science-Fiction-Filmen an Effekteinstellungen bewundert, unterscheidet sich nur im Aufwand von den verspielten Geschwistern: Auch die Kreaturen und Raumschlachten des nächsten "Star Wars"-Spektakels wurden vorgerendert und anschließend mit den Akteuren zusammengeschnitten. Allerdings steht für die meisten Hollywood-Produktionen mehr Budget als für eine Videospielentwicklung bereit: Mehr Grafiker und leistungsstärkere Rechner für optimale Qualität.

Dabei unterscheiden sich die Effekte von heute nicht so gravierend von den Tricks in den Klassikern: Auch "King Kong" und die Kreaturen in Ray Harryhausens Sindbad-Abenteuern wurden Bild für Bild abgelichtet und nachhaltig ins Filmgeschehen integriert. Allein die Mittel sind leistungsstärker und akkurater geworden: Handgemachte Modelle wie der berühmte Riesenaffe oder die Hydra in "Jason und die Argonauten" wurden noch per Hand abgelichtet. Als Richtlinie für den nachhaltigen Effektschnitt hatten Genre-Gurus wie Harryhausen nur ihr Augenmaß - weder Koordinaten-Systeme noch digitale Meßinstrumente. Deshalb prügeln die Helden der antiken Fantasy-Machwerke auch das ein ums andere Mal ins Leere: Das Auge kann eben trügen.


> Zeichentrick: Ghost in the Shell


> Stop-Motion: Jason und die Argonauten


>Computer-Effekte: Lost in Space


> Computer-Effekte: Lost in Space



ker die bunten Bowling-Kugeln mit Schattierungs-Effekten veredelt. "Echte" 3D-Kugeln dagegen werden aus mehreren Vielecken konstruiert: Je mehr Vielecke, desto runder der getrickste Ball. In den meisten Fällen erinnert das Resultat aber eher an eine kantige Disco-Kugel als an einen glatten Globus. Der Grund: Eure Spiele-Hardware kann nicht unbegrenzt Vielecke darstellen - ab einer bestimmten Obergrenze geht die Rechenleistung in die Knie, und Euer 3D-Held bewegt sich wie durch zähflüssiges Sirup.

Ähnlich wie bei der Gestaltung einer Kugel gehen die Grafiker beim Entwurf der dreidimensionalen Spielekulisse vor: Ob polygonaler Prügelrecke oder kantiger "Final Fantasy"-Held - was im echten Leben mit sanften Rundungen daherkommt, muß in der 3D-Welt aufgrund von Hardware-Beschränkungen mit Spitzen und Winkeln leben. Im Zeitalter von Nintendo 64 und Dreamcast sehen Eure virtuellen Konterfeis zwar nicht mehr aus wie Pinochio, haben aber hier und dort noch immer den Charakter von Gliederpuppen. Der Grund: Wie die angesprochene Kugel werden am "Idealbild" des dreidimensionalen Modells Eckpunkte gefixt und ins räumliche Koordinatensystem übertragen. Anschließend werden die Punkte mit Linien verbunden. Das Resultat erinnert an das Drahtgerüst unter einem Pappmaschee -oder Vynil-Modell - und wird in Anlehnung ans handwerkliche Modellieren tatsächlich "Drahtgittermodell" genannt. Die noch reichlich wackelige Drahtkonstruktionen schließt die 3D-Software anschließend mit einfarbigen Flächen - im Fall der PlayStation-Hardware mit vielen, kleinen Dreiecken. Fertig ist die 3D-Figur.

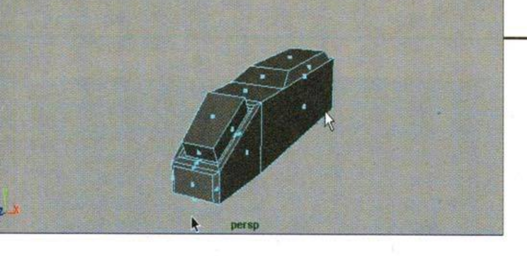
Tapetenwechsel

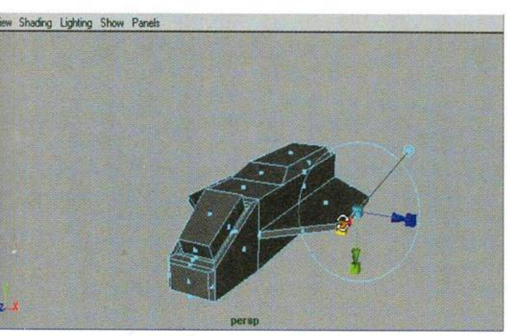
Aber Ecken-Recken und 3D-Zauber allein machen noch kein virtuelles Szenario: Einfarbige Flächen und sterile Kanten-Kulissen muten nur mäßig spannend an - Strukturen müssen her!

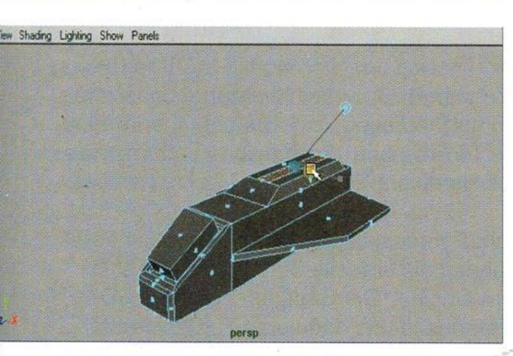
Um aus gesichtslosen Schaufensterpuppen Modelle mit Charakter zu machen, griffen die Technik-Pioniere mal wieder in die Trickkiste. Spiele wie die Ego-Shooter von id-Software oder Origins "Ultima Underworld"-Reihe zeigten zum ersten mal, wie es anders geht: In den Rollenspiel-Verliesen des dreidimensionalen "Ultima"-Debüts ("Stygian Abyss") erlebten Computer-Abenteurer ihre Umwelt hautnah. Mauerwerk und Moosflechten statt flächigen Dungeon-Anstrichs, geflieste Decken und Parkettböden statt polygonaler Stimmungstöter.

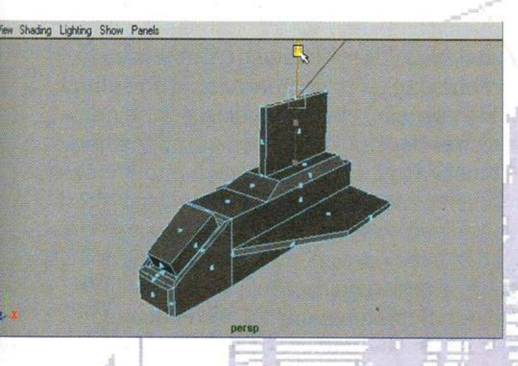
Was viele Verliesforscher nicht wußten: Die dreidimensionalen Langweiler waren noch immer da, nur geschickt versteckt - hinter herkömmliche 2D-Flächen, "Bitmaps" also. Der Clue: Derweil die 3D-Architekten in aller Gemütsruhe und Polygon für Polygon ihr Verlies aufschichten können, entstehen in einem herkömmlichen Zeichen-Editor Mauerwerk und Bretterverschläge - komplett in 2D. Im Anschluß werden diese "Texturen" auf die Maße der Polygone zugeschnitten - und anstatt eines langweiligen Anstrichs bekommen die "Ultima"-Gewölbe eine schicke "Texturen"-Tapete. Will heißen: Egal ob virtuelles Kämpfer-Outfit oder Rennwagen-Anstrich - unter der schicken Hülle stecken die Polygone, alles andere ist zweidimensionales Zierwerk. Das wird vor dem Stapellauf des räumlichen Szenarios paßgerecht auf die vieleckigen Formen geklebt - und mit den zugeteilten Polygonen zusammen in die dritte Dimension verzogen. Dreidimensional werden die Texturen selber durch diesen Trick aber nicht. Aktuelles Beispiel: Habt Ihr schon mal die Treppenfluchten in der jüngsten "Zelda"-Folge genauer unter die Lupe genommen? Wer aufmerksam hinschaut, bemerkt, daß die Stufen nicht plastisch sind: Stattdessen läuft Link eine schräge Rampe entlang - gezeichnete Stufen sollen Euch eine "echte" Treppe vorgaukeln. Alledings funktioniert der Trick nur so lange, wie Euer "Zelda"-Konterfei beim Treppenkraxeln nicht von der Seite gezeigt wird: Dann entblößen die "Scheinstufen" ihr wahres Gesicht.

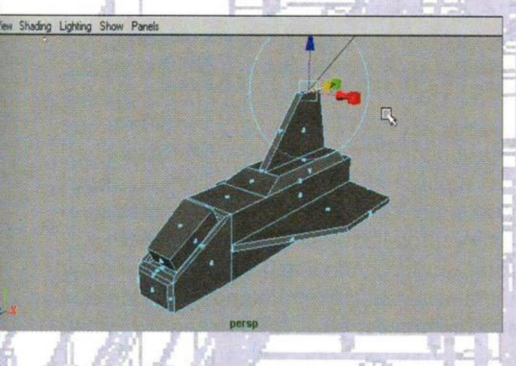
Tatsächlich gibt es den "Texturen"-Trick erst seit knapp sieben Jahren, auf Konsolen-Hardware sind die verzerrten 2D-Flächen kaum älter als vier Jahre: In Heimcomputer- und Konsolen-Frühzeit mußten die 3D-Grafiker ohne "tapezierte" Vielecke auskommen. In 3D-Meilensteinen wie "Starwing" für das Super Nintendo gab's bis auf vereinzelte Objekte (wie Oberfiesling "Andross") nur einfarbige, weil nackte Polygonflächen zu sehen, technische Fossilien wie "Starglider" (Atari ST) zeigten nicht mal die: Hier erhielt der Spieler noch direkten Einblick in die grafische Architektur - die "Starglider"-Raumschiffe bekannten weder Farbe noch Textur, stattdessen trudelten durchscheinende Drahtgittermodelle durch's All.

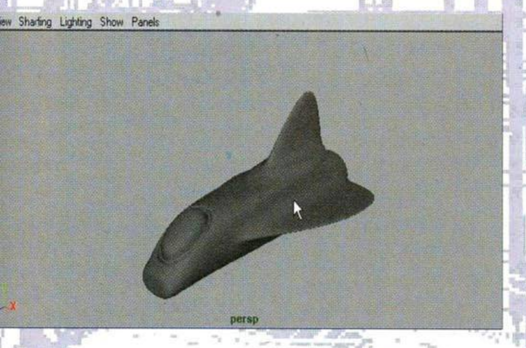












Zauberwort Animation

Jetzt, wo Helden und Fieslinge als zeitgemäße 3D-Recken aus der mathematischen Retorte gestiegen sind, fehlt noch eine entscheidende Zutat: Räumlichkeit und Texturen-Haut sind nur ein Bestandteil des dreidimensionalen Cocktails - nun muß dem "Rohmaterial" noch Leben eingehaucht werden. Und das Geheimnis virtuellen Lebens ist mindestens ebenso vertrackt verborgen wie die polygonale Schöpfungsformel ansich: Damit die Gliedmaßen einer 3D-Figur nicht wie die einer verhedderten Marionette durcheinanderpurzeln, sind programmiertechnische Präzision und umfassende Nachforschungen gefragt. Schließlich soll alles möglichst authentisch aussehen. Damit der realitätsgetreue "Tekken"-Kampf nicht zum Kasperle-Theater verkommt, sind Bewegungsstudien unabdinglich. Die Entwickler gebräuchlicher 3D-Software liefern außer den Modellierungs-Tools zwar oft noch ansehliche Bibliotheken für Bewegungsabläufe, aber Studien am echten Objekt sind unersetzlich. So sind Namcos "Soul Blade"-Entwickler vor der Programmierung ihrer Animations-Routinen mit Holzschwert und Papp-Schild durch die Büros gehechtet. Woher die Bürohengste etwas über asiatischen Schwertkampf wissen? Simpel: In japanischen Schulen ist der Kampf mit Bambus-Schwert und Lederrüstung Pflichtübung - "Kendo" ist die Disziplin klassischer Schwertgefechte und verinnerlicht neben der Harmonie der Bewegung auch die Disziplin eines "Samurai".

Ganz so einfach wie die Namco-Crew haben es sich allerdings nicht alle Prügelspiel-Bastler gemacht: Das AM2-Team um Segas Arcade-Guru Yu Suzuki ist für die Studien zu "Virtua Fighter 3tb" in ein Shaolin-Kloster gepilgert - und hat sich die Informationen um die Vollendung plastischer Kampfkunst aus erster Hand geholt. Das Resultat zeigt's deutlich: Hier waren Profis am Werk - Animation und Kampftechnik in Segas Vorzeige-Prügler sind so realistisch wie in keinem anderen Genre-Vertreter.

Aber mit der Objektstudie ist der Animations-Streß noch nicht vorbei: Bevor die Resultate einer ordentlichen Recherche am Bildschirm erscheinen, ist jede Menge Programmierarbeit angesagt - bis Routinen und Editoren stehen, die Euer digitales Konterfei in der dritten Dimension bewegen und auf Button-Druck die gewünschte Schlagfolge abruft. Der Vorteil des animierten 3D-Overkills liegt in seiner Flüssigkeit: Entgegen der klassischen 2D-Bewegung wird hier nicht mit Animationsphasen und Einzelbildern gearbeitet, stattdessen wird ein Objekt bewegt. Wie hochwertig, liegt beim zuständigen Animateur. Wie flüssig der Bewegungsablauf wird, entscheidet das Zusammenspiel von Programmierung und Grafik: Bei einer Bildwechselfrequenz von 60 Hertz für ein NTSC-Bild (entgegen den 50 Hertz unseres europäischen PAL-Systems) kann das Objekt bis zu 50 einzelne Animationsstadien durchlaufen - und das in jeder Sekunde. Theoretisch. In der Praxis bestimmt aber die Komple-

Render-Software im Überblick

3D-Studio MAX

Der Dinosaurier unter den Render-Programmen ist vor allem auf dem PC verbreitet und wird von vielen Entwicklern für das Entwickeln von Zwischensequenzen eingesetzt. Die Vorteile: Pflegeleicht, handlich - und genügsam, wenn es an die Hardware-Anforderungen geht.



Lightwave 3D

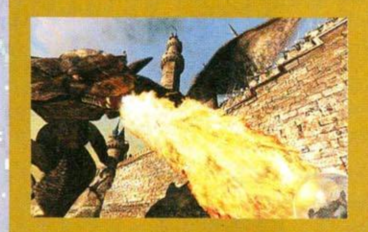
Gilt als Urvater des gerenderten Lichteffekts und wird gerne genutzt, um die Effekte in TV-Produktionen in Szene zu setzen - ähnlich wie bei "3D-Studio Max" sind Hardware-Bedürfnisse und Handling der Software überschaubar. Dafür sind die Möglichkeiten auch ähnlich stark beschränkt: Die meisten "Lightwave"-Modelle muten künstlich an - für die Entwicklung von organischen Formen und Lebewesen eignet sich das Progamm nur bedingt. Das prominenteste Fallbeispiel: Die Raumgefechte und Blue-Screen-Kulissen von "Babylon 5".

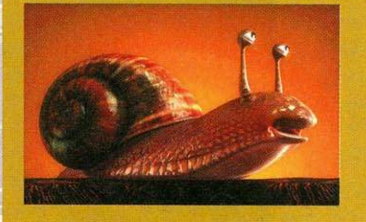
Softimage

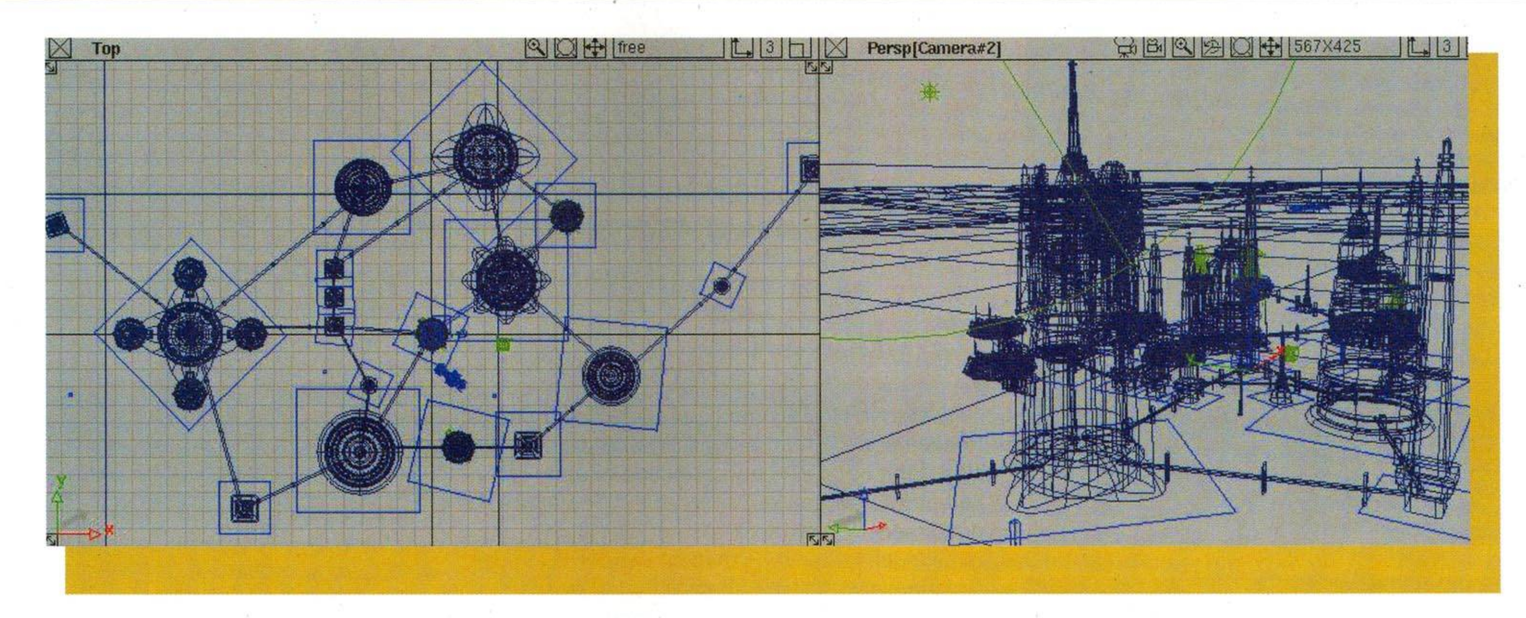
Die erste High-End-Software für den cineastischen Bereich: Wer mit "Softimage" arbeiten will, kann 3D-Modelle in Kino-Qualität rendern und animieren - vorausgesetzt er hat etliche Jahre Render-Erfahrung und knapp 30.000 Mark in Petto. Entgegen "Lightwave" und "3D-Studio" ist die Lizenz für den Privatmann unerschwinglich - und Raubkopien des Software-Juwels sind rar. Resume: Wer mit "Softimage" lernen will, hat hierfür nur eine Möglichkeit - bei einem renommierten Entwickler anheuern.

Power Animator & Maya

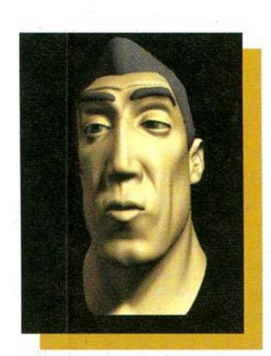
Derweil Softimage bevorzugt für Bewegungsabläufe eingesetzt wird, gelten der "Power Animator" und das jüngere "Maya" als das Nonplusultra für's Modellieren von Charakteren - wobei letzteres die Meßlatte noch ein Stück höher als der betagtere "Power Animator" gelegt hat. Beide Programme stammen übrigens aus derselben Software-Schmiede: "Alias Wave-Front" hat für den cineastischen Effektbereich den Status Quo gesetzt. Zwar veredeln viele Studios ihre Computer-Effekte mit selbstentwickelten "Plug In"-Zusätzen und eigenen Routinen - aber ohne die Software-Basis vom Marktführer geht nichts.

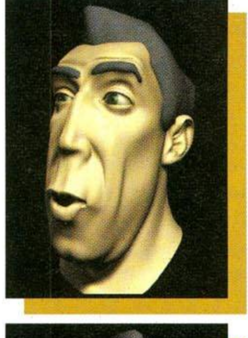


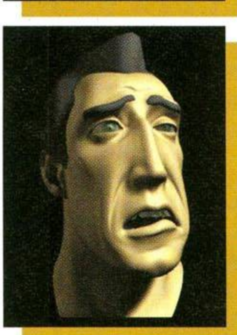




xität eines 3D-Szenarios und die Kompetenz der Programmierer über die Güte einer Animation. Hier zeigt sich das Können jenseits der Grafik: Wie leistungsfähig sind die Routinen der Progammierer? Gewährleistet das Programm noch bei 30.000 auf einmal dargestellten Vielecken butterweiche Bewegung - oder geht es schon bei 10.000 in die Knie? Die wenigsten Spiele reizen die volle Hertz-Zahl aus und bringen trotzdem eine detaillierte Optik auf den Schirm - gegenteilige Behauptungen sind meistens flotte Marketing-Sprüche oder zeugen von Programmierkunst in Vollendung.







Licht ins Dunkel

Noch bis vor anderthalb Jahren hat die grafische Entwicklung bei 3D-Modellierung und Animations-Wettbewerb ihr Ende gefunden: Grafikkünstler aus aller Welt stritten um die schönsten Figuren, die authentischsten Bewegungsabläufe und den höchsten Polygon-Count.

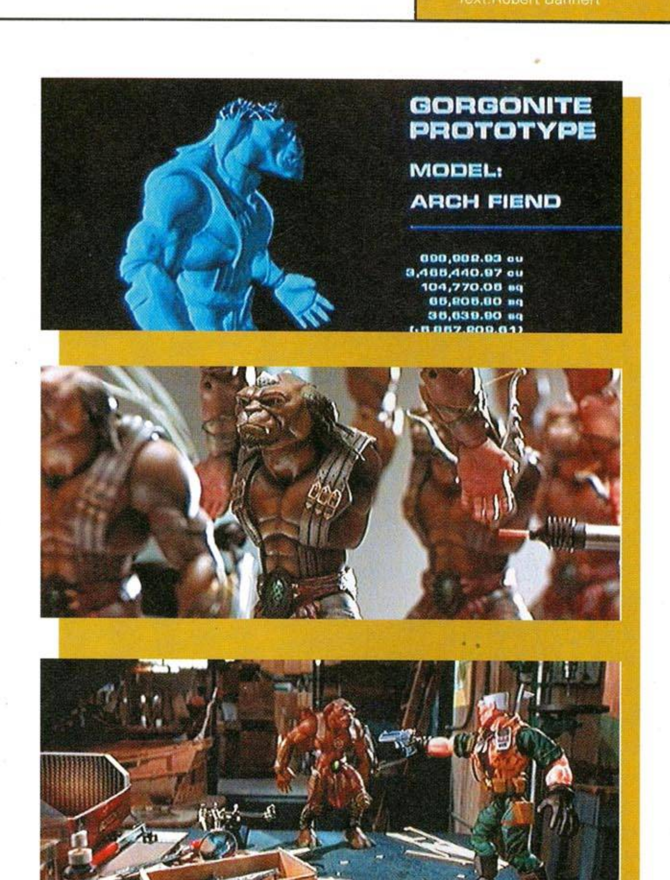
An Form und Leben hatte der virtuelle Gott also gedacht - aber wo blieb das biblische Licht? Wieder alles eine Frage der richtigen Programmierung: Nach rund drei Jahren 32-Bit hatten die Entwickler die Hardware allmählich im Griff - und plötzlich kam Licht ins Dunkel. Trotzdem locken noch heute viele Titel mit Effekt-Tricks - und rücken die digitale Sonne ins "falsche Licht": Wenn Laser-Schüsse leuchten und 3D-Objekte in einer schillernden Explosion verglühen, muß noch lange kein "Light Sourcing" Spiel sein. Oft ist das vermeintliche Grafikwunder nicht mehr als transparente Bitmaps oder bunt bemalte Texturen. Prominentestes Beispiel ist die N64-Version von "Forsaken": Wenn Euer Raumgleiter einen Schuß abgibt, zieht er eine Leuchtspur hinter sich her und bestrahlt die Tunnelwände. Aber aufgepaßt: Die Tunnelwände werden nicht wirklich beleuchtet - vielmehr wird der Texturen-Look kurzzeitig verändert. Wo Euer Schuß vorbeifliegt, wird eine transparente Fläche über den Texturen-Abschnitt gelegt: Was auf den ersten Blick wie ein Lichteffekt aussieht, ist also eine optische Täuschung. Unecht, aber effektvoll: Derartige Tricks sparen Rechenzeit - und reservieren wertvolles Hardware-Potential für wichtigere Details.

Echtes Light-Sourcing dagegen funktioniert anders - tatsächlich ähnelt die virtuelle Sonne in Ihrer Funktionsweise dem Original: Die Grafiker setzen am 3D-Editor eine Lichtquelle und definieren Farbe wie Stärke des 3D-Strahlers. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Wie im echten Leben wird nur angeschienen, was sich durch den Lichtkegel bewegt. Die volle Ladung VR-Bräune gibt's nur im Zentrum, nach außen hin wirkt der Lichtschein schwächer - bis sich sein Wirkungsbereich in der Dunkelheit verliert oder einer anderen Lichtquelle Platz macht. Auch Schatten werde berücksichtigt: Hastet "Soul Reaver"-Hauptakteur Raziel über einen ausgeleuchteten Hof, könnt Ihr Eidos' Antihelden in seiner vollen Pracht genießen - passiert er dabei allerdings eine Säule, taucht er für kurze Zeit in deren Schatten gehüllt: Die Lichteinwirkung wird abgeschwächt, die Farben von Raziels Texture-Gewand abgedunkelt und gemattet.

Pixelschadstoff und Textur-Filter

PlayStation-Spieler kennen den "Verpixelungs"-Effekt zur genüge: Sobald Ihr eine Textur aus der Nähe betrachtet, entblößt die Fläche ihr häßlichstes Gesicht - denn aus den einzelnen Bildpunkten der 2D-Fläche werden faustgroße Pixel. Kein Grund zur Panik - aber 3D-Ästheten greifen anderthalben lieber zu High-Tech-Hardware wie Dreamcast oder Nintendo 64. Denn beide Konsolen warten mit Hardware-mäßigen Routinen auf, für die man auf PlayStation und Saturn aufwendige Software-Lösungen finden muß: "Mip Mapping" und "Anti Aliasing". Das ist kein Spanisch, sonder Fachchinesisch für zwei famose Filter-Effekte: Derweil "Filtering" die Texturen beim Näherkommen weichzeichnet, wird beim "Mip Mapping" die alte Textur gegen eine neue ausgetauscht - die sieht zwar genauso aus wie die vorhergehende, ist aber höher aufgelöst (also weniger "verpixelt"). Meistens gehen beide Effekte Hand in Hand - und die Phasen zwischen dem Texturen-Tausch ("Mip Mapping") werden mit Weichzeichnung ("Filtering") überbrückt.

Text:Robert Bannert



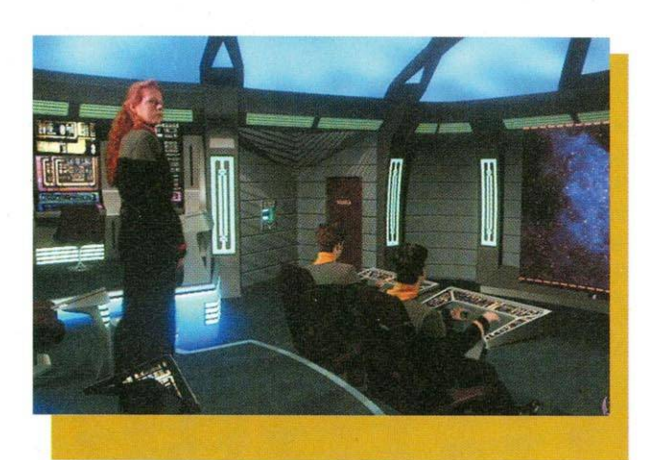
■ Ein „Small Soldier" in der Mache: Beim „Wire Frame" geht's los.

Ebenfalls ein integraler Bestandteil der Konsolen-Generation nach PlayStation und Saturn: Der Fachbegriff "Anti Aliasing" umschreibt die Vermeidung des berüchtigten "Treppeneffekts". Zur Erklärung: Der "Treppeneffekt" bezeichnet die kantige Abstufung in schrägen Linien - ein unangenehmer Nebeneffekt, der auch bei relativ hohen Auflösungen nur bedingt zu vermeiden ist. "Anti Aliasing" dagegen verhindert die gröbste Stufenbildung - und füllt die störende Lücke zwischen zwei Bildpunkten mit neuen Pixeln. Nicht perfekt, aber nützlich: Tatsächlich wartet Nintendos 64-Biter mit einer noch niedrigeren Bildschirmauflösung als die PlayStation auf - allerdings geschickt kaschiert durch Filter-Effekte und Anti-Aliasing.

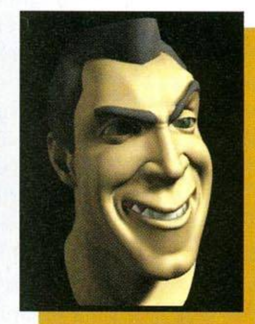
Render-Cinema

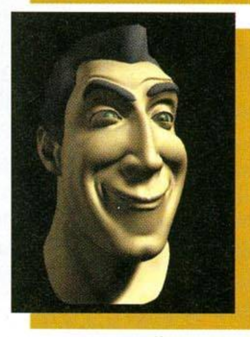
Eine häufige Frage - besonders bei den Verkäufern in Videospielfachläden beliebt: "Wieso sehen die Vorspänne eigentlich immer besser aus als das Spiel? Man sieht doch, daß die Konsole es kann...." Für Leute vom Fach die dümmste Frage der Welt, für einen unbescholtenen Freizeit-Spieler ein Objekt von verständlichem Interesse. Die Antwort ist simpel: Vorspänne und Zwischensequenzen haben mit dem nachfolgenden Spiel ungefähr so viel zu tun wie jeder X-beliebige Kinofilm auch - nämlich überhaupt nichts. Deshalb greifen dieser Tage für die Entwicklung von Zwischenspännen immer mehr Entwickler auf die 3D-Routinen des Spiels zurück. Das prominenteste Beispiel ist "Metal Gear Solid": Die Plot-Intermezzos um Solid Snake sehen zwar nicht halb so schick aus wie Render-Sequenzen - dafür gibt das Produkt ein konsequenteres Bild ab, und der Spieler reagiert nicht verwirrt. Das eigentliche 3D-Spiel entspringt (wie oben erläutert) dem Programm-Code und wird von Eurer Konsole in Echtzeit kalkuliert. Das bedeutet: Eure Hardware rechnet, bis die Kühlrippen schwitzen und reagiert zu jedem Augenblick auf Eure Aktionen.

Effektkino wie in den "Final Fantasy 8"-Sequenzen oder im "Silent Hill"-Vorspann kann die Konsolen-Hardware von heute noch nicht berechnen. Auch wenn Segas Dreamcast dem cineastischen Anspruch schon einen gehörigen Schritt nähergekommen ist - interaktive Kinofilme in der Qualität von "Das große Krabbeln" überfordert auch die 128-Bit-Grafik-CPU. Derartige grafische Finessen sind nach wie vor millionenschweren Hardware-Kalibern wie Silicon-Graphics-Workstations vorbehalten: Effektstudios wie Lucas' "Industrial Light & Magic"-Abteilung. "Oddworld" ("Abe's Exoddus") oder "Rythm & Hues" (Zwischensequenzen für "Parasit Eve") leben ausschließlich von Computergenerierten Filmschnipseln. Auch "Das große Krabbeln" und "Antz" sind am Rechner entstanden - und die Figuren in 3D modelliert.

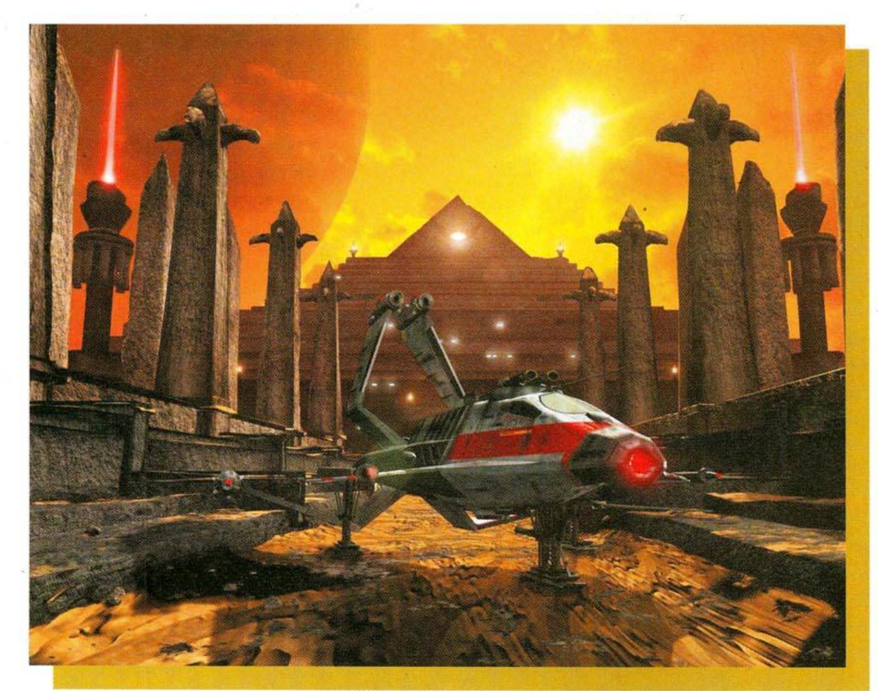


Ein Beispiel aus unseren deutschen Landen ist die Effekt- und Render-Schmiede um Ex-Factor-5-Mitglied Tobias Richter: "The Light Works" entwickelt 3D-Modelle und Film-Sequenzen auf Abruf. Letztes Projekt der Kölner waren die Zwischensequenzen für Lucas Arts' "Rogue Squadron", derzeit sind Optiken für ein Dreamcast-Rollenspiel in der Mache. Auch das Gros unseres Bildmaterials ist aus der digitalen Feder von "The Light Works"-Grafikern geflossen. Hochkarätige 3D-Optiken sind demnach nicht nur Japanern und US-Künstlern vorbehalten - im Gegenteil: Viele Auftraggeber von Tobias Richter sind in Übersee angesiedelt.





Deutsche Feingeister mit einem Händchen für Computer-Modelle? Die gezeigten Grafiken sprechen für sich. Die Verfahrensweise ist übrigens die gleiche wie die von uns erklärte: Sie ist lediglich wesentlich komplexer. Ein Hardware- wie Software-bedingter Vorzug: Derweil ein in Echtzeit berechneter Videospiel-Held wie "Crash Bandicoot"



mit wenigen hundert Polygonen auskommen muß, besteht ein gerendertes 3D-Modell oft aus mehreren Millionen Vielecken. Die geometrischen Flächen und Eckpunkte sind also so zahlreich, daß Ihr sie mit bloßem Auge nicht mehr erkennen könnt: Die perfekte Illusion. Das Erstellen eines 3D-Modells könnt Ihr Euch wie die Arbeit mit Modellier-Masse vorstellen: Der Grafiker definiert zunächst wie komplex und hochauflösend die virtuelle Plastik werden soll. Die eingestellte Ziffer gibt an, wie viele Polygone der Plastik zugeordnet werden. Je mehr Vielecke, desto detaillierter und lebensechter das fertige Modell. Anschließend geht's ans 3D-Kneten: Ein polygonaler Klumpen wird verzerrt und verzogen, mit anderen Elementen zusammengefügt und nach Gutdünken proportioniert. Ist das grobe Gerüst vollendet, geht es ans Rechnen: Die Render-Software setzt den Modellierwunsch in eine hochauflösende Plastik um - ein Vorgang, der je nach verwendeter Hardware und voreingestelltem Komplexitätsgrad mehrere Tage in Anspruch nehmen kann. Soll die fertige Figur animiert werden, muß wieder auf das reduzierte Grob-Gerüst zurückgegriffen werden: Das ist zwar bereits fertig, muß aber gemäß Bewegungsabläufen und Animations-Software in eine andere Position gerückt werden. Anschließend geht der Rechentanz wieder von vorne los: Einmal umpositioniert, wird der Charakter wieder für ein paar Tage in den Render-Schlaf gelegt - und das für jede weitere Kameraeinstellung.

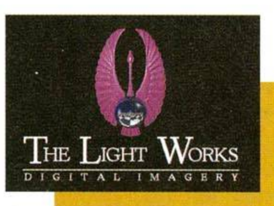
Wenn Ihr Euch jetzt vor Augen haltet, daß eine Sekunde Renderfilm aus rund 30 Einzelaufnahmen besteht, dann habt Ihr eine ungefähre Vorstellung von personellem wie finanziellem Aufwand der Render-Branche. Denn mit kompetenten Grafikern allein ist es noch nicht getan: Was tun, wenn der Computer stundenlang mit dem Berechnen einer einzelnen Szene beschäftigt ist, man aber bereits an der nächsten Einstellung arbeiten muß? Ganz klar: Mehr Rechner müssen her. Je mehr Computer und je mehr Leute, desto schneller sind alle Szenen im Kasten. Nicht umsonst arbeiten bei Lucas' ILM-Effektschmiede rund 1000 Grafiker - und die sind laut firmeneigener Aussage bis auf den letzten Mann für die letzten Effekteinstellungen von "Phantom Menace" beschäftigt.

Resume: Vorgerenderte Sequenzen werden nicht in Echtzeit berechnet, sondern Einstellung für Einstellung "abfotografiert" und in alter Trickfilm-Tradition als Bildfolge aneinandergereiht.

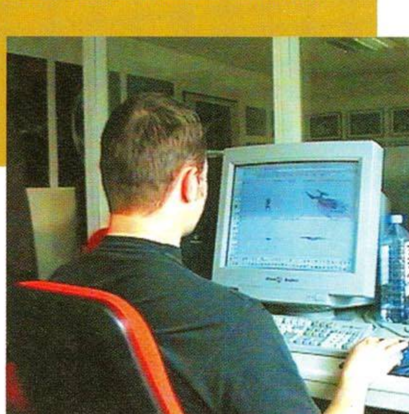
Derweil gerenderte Kinofilme auf herkömmliches Zelluloid gebannt und via Projektor auf die Leinwand geworfen werden, müssen Renderfilme für Videospiele zunächst komprimiert werden. Erst nach der digitalen "Stauchung" können Vorspänne und Zwischensequenzen auf CD archiviert werden - und zwar in einem Format, daß für die jeweilige Hardware verdaulich ist. Was ihr dann später auf Eurem TV-Schirm seht, gehört nicht zum Programm-Code des Spiels, sondern ist ein kleiner Film - wie das Material auf einer Film-DVD, nur stärker komprimiert.

Die Verfahrensweise ist von Konsole zu Konsole verschieden: Sonys PlayStation arbeitet mit dem Motion-Jpeg-Verfahren, Segas Dreamcast decodiert bereits hochwertigere MPEG2-Filme, Nintendos N64-Module dagegen offerieren für derartige Speicherfresser zu wenig Platz. Denn wenn stundenlange Filmsequenzen auf CD abgelegt werden sollen, wird Speicher zum Mittelpunkt: Jede Minute Film verschlingt (je nach Komprimierungsgrad) mehrere MegaByte - und auf einer herkömmlichen CD sind nur 600 MB Platz! Wen wundert's da, daß dieser Tage viele Spiele auf mehreren CDs ausgeliefert werden: Squares "Final Fantasy 8" ist derzeit der cineastische Render-Gipfel - belegt alledings auch satte vier CDs!

Allerdings sind die Folgen der Komprimierung nach wie vor fatal: Datenreduktion mindert die Bildqualität erheblich - Farbverluste, schlechte Auflösung und Klötchenbildung ("Artefaktbildung") sind das Resultat. Einzig der Dreamcast verwöhnt derzeit mit Filmmaterial, das - zumindest annähernd - die Originalqualität des Films wiedergibt. Der Grund: Jede Menge Speicherplatz auf Segas firmeneigenem Giga-CD-Medium und MPEG-2-Kompatibilität. Gerüstet für die Zukunft. ■



„The Light Works" haben uns bei der Konzeptionierung und optischen Austattung des Schwerpunkts tüchtig unter die Arme gegriffen: Die Render- und Effektwerkstatt von „Factor 5"-Mitbegründer Tobias Richter residiert in der Nähe von Köln. Ebenfalls für die 3D-Spezialisten beschäftigt ist Arne Langenbach - der uns für diese Ausgabe als freier Mitarbeiter mit Rat und Tat zur Seite stand. Das Aufmacher-Motiv auf den Seite 28 und 29 stammt übrigens ebenfalls aus seiner digitalen Feder.





SPIELRAUM
DER GAMESHOP

Am St.-Johanner-Markt
Obertorstraße 1
66111 Saarbrücken
Fon (0681) 9386683
Fax (0681) 9386685
und
Lindenalle 16
66538 Neunkirchen
Fon (06821) 179101
Fax (06821) 179102

Dreamcast TM
SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64

Spiele/Konsolen/Zubehör
- Game-Verkauf
- Game-Verleih
- An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
- Versand

Sony PlayStation:

Metal Gear Solid	99,90 DM
Metal Gear Solid Premium Pack	159,90 DM
KKND Krossfire	99,90 DM
Akuji the Heartless	99,90 DM
Need for Speed 4	89,90 DM
Rollcage	89,90 DM
Racing Simulation 2	89,90 DM
Legacy of Kain – Soul Reaver	89,90 DM
Ridge Racer Type 4 (April)	99,90 DM
Populous – The Beginning	89,90 DM
Kensei – Sacred Fist	89,90 DM
Civilization II	89,90 DM

Platinum Spiele 49,90 DM / Restposten ab 29,00 DM

PSX Hardware / Zubehör:

PS Grundgerät · Dual Shock	239,00 DM
Memo Card 4 Meg (o. Kompression)	39,00 DM
Memo Card 2 Meg (o. Kompression)	29,90 DM
Memo Card 1 Meg bunt	19,90 DM
Dual Shock Analog Pad farbig	39,00 DM
Padverlängerung (Dual Shock komp.)	19,00 DM



Neu im Programm:
DVD-Player, Filme & Zubehör
z.B. Player des Jahres 1998 : Panasonic A350
incl. Regionalcodeumbau · 2 Filme nur 1649,- DM
Weitere Angebote PAL/US auf Anfrage
Umbauten für DVD-Player ab 120,00 DM



Gunter Zilch-Games
GZGAMES im Internet
http://www.gzgames.com
Tel.: 09721 / 21623

Nintendo 64:

Adapter für ALLE IMPORTE	89,00 DM
Speichererweiterung	69,90 DM
Rogue Squadron	109,90 DM
Zelda 64	109,90 DM
Turok 2 engl. PAL	109,90 DM
Mario Party	89,90 DM
Beetle Adv. Racing	99,90 DM
FIFA 99	109,90 DM
Carmageddon	109,90 DM

ACTION FIGUREN

Metal Gear Solid Figuren	Je 39,90 DM
Metal Gear Solid Zippo Feuerzeug	189,90 DM
Metal Gear Solid Cap	49,90 DM
Metal Gear Solid Uhr (Fossil)	349,90 DM
Crash Bandicoot Figuren	Je 39,90 DM
Tomb Raider Figuren	Je 39,90 DM

Manga / Anime · Deutsch

Bounty Hunter - The Hard	39,95
Angel of Darkness 1	69,90
Imma Jojo	69,90
MD Geist 1-2	je 39,95
Record of Lodos War 1-2	je 49,95
Streetfighter II V - Die Serie 1-2	69,90
Darkside Blues	49,95
BubbleGum Crisis 1-4	je 49,95
Countdown 1	59,95
Streetfighter II V Vol.3	59,95

weitere Titel lieferbar ! Just call !! Wir führen auch PC Software

Ladenpreise können variieren.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Post 9,- DM - 3,50 DM NN
Ab 300,- DM versandkostenfrei (nur Software) Annahmeverweigerer 20,- DM Gebühr

Händleranfragen erwünscht - Fax: 09721 / 16982
Bauerngasse 85 · 97421 Schweinfurt

CE

good vibrations ...

Das offizielle „Tekken 3"-Buch
Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel.
Nur 24,95 DM

G64 Controller
Die ergonomischen N64-Joypads mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf Designs.

Preissenkung
Unverb. Preisempf.
49,95 DM

G64 Lenkrad mit Rumble-Technik
• Das neue analoge N64- Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion • Benötigt keine Batterien • Digitale Fingertip-Schaltung • Analoges Gas- und Bremspedal • Ergonomisches Design
Unverb. Preisempf.
139,95 DM

Dual Force™ PSX-Lenkrad
Für kraftvolle Vibrationseffekte bei allen Spielen mit „Dual-Shock™"-Unterstützung. 8 Aktionstasten, digitale Fingertip-Rennschaltung, Gas- und Bremspedal, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, inkl. Netzadapter und ausführlicher Anleitung. Für max. Realitätsnähe. Auch für alle Rennspiele ohne „Dual Shock"-Feature.

Preissenkung
Unverb. Preisempf.
139,95 DM

The Glove
Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation!
Unverb. Preisempf.
129,95 DM

12 Monate GARANTIE auf alle Produkte

GAMESTER
THE UNFAIR ADVANTAGE

Jetzt im gut sortierten Fachhandel
Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48

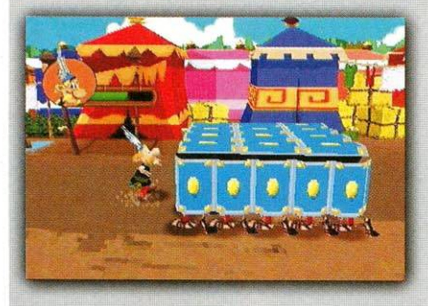
VIDIS

Text: Jan Urbanix

Asterix







Pünktlich zum Start des Asterix-Spielfilms in unseren Kinos liefert Infogrames seine Software-Definition zum altbekannten Thema ab. Die Gallier und die Römer können sich noch immer nicht ausstehen - wie sollte es auch anders sein! Durch zahlreiche Comics inspiriert orientiert sich Infogrames nicht aber an den Comicvorlagen oder dem Filmvorbild, sondern hat eine eigene Story für die Römerhatz zusammengestellt.

Beim Zubereiten des legendären Zaubertranks stellt Miraculix plötzlich fest, daß ihm für sein mystisches Gebräu noch einige Zutaten fehlen. Er beauftragt Asterix und Obelix mit der Beschaffung der seltenen Kräuter, die an sieben verschiedenen Orten über die Landkarte verstreut sind - jetzt seid Ihr an der Reihe!

Wer ein reines Jump'n Run im Stile der 16-Bit-Vorgänger vermutet, liegt falsch - ein simpler Strategiepart lockert das Spielgeschehen angenehm auf. Euer Ziel ist klar definiert: Befreit Gallien von den aufdringlichen Römern inklusive ihrem Kaiser Caesar, und findet die fehlenden Zutaten für den Druiden Miraculix. Der in die Tage gekommene Meister ist ohne Eure Hilfe aufgeschmissen!

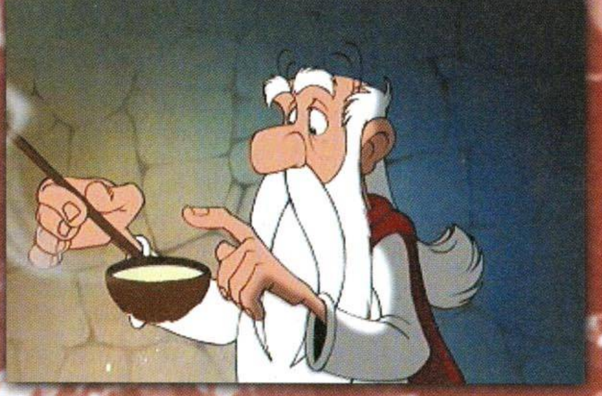
Auf einer Oberlandkarte geht's los: Dirigiert Eure Truppen auf die von den Römern besetzten Gebiete. Die Steuerphase einer gallischen Angriffswelle besteht aus verschiedenen Einzelaktionen. Erst verteilt Ihr mit Hilfe des alten Druidenzauberers eine gewisse Anzahl von Zaubertrank-Fässern auf die einzelnen Spielfelder. Ihr könnt jedoch nur Zaubertrank auf einem Areal bereitstellen, auf der sich auch eine gallische Siedlung befindet. Nachdem Ihr die kostbare Flüssigkeit strategisch geschickt plaziert habt, ist Obelix an der Reihe. Er muß den hinterlassenen Trank aufnehmen, um ihn entweder auf eine andere Gebietsparzelle mitzunehmen, oder aber um ihn im Kampf zu nutzen. Ohne diesen mysteriösen Trunk hättet Ihr keine Chance gegen die Truppen, deshalb müßt Ihr immer eine Ration des Zaubertranks auf einem von Euch beanspruchten Gebiet zurücklassen. Tretet Ihr nämlich von einem gallisch besiedelten Gebiet auf ein von Römern besetztes Areal, entscheidet die Anzahl von mitgenommenen Tränken über Sieg oder Niederlage - Risiko läßt grüßen! Die Anzahl der Römer, die ein Gebiet für sich in Anspruch nehmen, wird mit einer



■ Miraculix hilft (fast) immer! Dank des meisterlichen Zaubertranks sind auch drei Römer gleichzeitig kein Problem für Asterix.



■ Flugverbot-Zone? Nicht bei den alten Römern. Hier wird das arme römische Fußvolk von Obelix so weit wie möglich durch die Luft geworfen.



■ Miraculix' Kochstudio: Der Meisterkoch bereitet den sagenumwobenen Zaubertrank für den gallischen Feldzug vor



■ Die Übersichtskarte verrät Euch die momentane Lage des gallischen Feldzugs



■ Jetzt dürft Ihr Eure Angriffsphase planen - der pummelige Obelix wird´s schon richten

Zahl über ihrem Lager dargestellt. Meistens befinden sich 2 römische Einheiten in einem Camp, es kommt auch vor, daß sich neun oder zehn römische Einheiten dort tummeln. Seht Ihr beispielsweise eine Zwei über dem Camp, so ist es ratsam, vor dem Angriff mindestens zwei Einheiten des Zaubertrunkes mitzunehmen, um den Römern genügend Paroli bieten zu können. Nehmt Ihr jedoch weniger Zaubertrank mit, als sich römische Einheiten im Lager befinden, droht eine Niederlage. Die eigentliche Kampfszene verläuft recht nüchtern. Ihr bekommt lediglich zu sehen, wie sich eure zwei Recken auf das feindliche Territorial begeben, um dann in einer Staubwolke zu verschwinden. Ein paar Sekunden später ist die spärlich animierte Schlacht auch schon vorbei und Ihr geht entweder als Gewinner oder Verlierer aus dem Kampf. Leider kann man nicht selber in die Schlacht mit eingreifen. Ihr seid also voll und ganz den Launen der Programmierer überlassen. Habt Ihr die Auseinandersetzung siegreich beendet , beansprucht Ihr dieses Gebiet und könnt von dort aus Euren Feldzug gegen die feindliche Übermacht fortsetzen.

Nach dem Kampf läßt sich Asterix blicken: Mit seiner Hilfe ist möglich, den Druiden-Drink von einem Gebiet auch über große Distanzen der Landkarte zu transferieren. Andere Fähigkeiten kann Asterix in diesem Spiel leider nicht unter Beweis stellen. Lediglich in den Jump 'n Run Teilen des Spiels kommt der kleinwüchsige Gallier zum Zug.

Warwohlnix

Gelangt Ihr auf ein speziell markiertes Feld, wechselt das Spiel von der Landkarte zu einer Jump 'n Run Sequenz. Ihr übernehmt die Kontrolle über Asterix oder Obelix. Optisch fühlt Ihr Euch leicht verschaukelt - leider kann die Grafik in „Asterix" längst nicht mit der Konkurrenz mithalten. So spendierten die französischen Entwickler einen Tick zu wenig Animationsphasen. Trotz dieser Kritikpunkte konnte das Comicflair halbwegs aufrechterhalten werden - Asterix -Fans fühlen sich heimisch.



Richtig lustig wird's beim „Römerschleudern" . In dieser, unter Galliern sehr beliebten Sportart dürft Ihr mit den armen römischen Soldaten Weitwurf spielen. In bester „Track & Field"-Manier schleudert Ihr die Römer möglichst weit von Euch weg. Erreicht Ihr die vorgegebene Weite, wandert das vorher von Römern besetzte Gebiet in eure Hände über. Alles in allem peilt Infogrames mit dieser Comicadaption das jüngere Publikum an und berücksichtigt dabei nicht die reiferen PSX-Semester. Der kindliche Grafikstil und das allzu simple Spielprinzip beschäftigen erfahrene Spieler leider nur kurz. Aus dieser Lizenz hätte man mehr machen können oder sogar müssen! Schade, denn schlecht ist „Asterix" keineswegs. Wer weiß, vielleicht folgt in Kürze „Asterix - the Movie". ■



Genre: ....Junmp'n Strategie
Spieleranzahl: 1
Veröffentlichung: ....Erhältlich

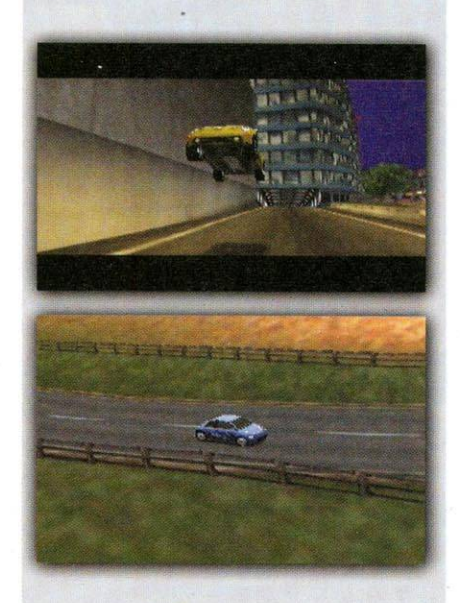
Anbieter: ....Infogrames
Entwickler ....Infogrames
Muster: ....Infogrames



Text: Fabian Döhla



Beetle Adventure Racing



Klein, knuffig und kugelrund: Der Beetle ist in, der Beetle ist hip. Electronic Arts schwimmt auf der Revival-Welle mit - aus dem ursprünglich geplanten „Need for Speed 64" wurde kurzerhand „Beetle Adventure Racing" gemacht. Die Lizenz des Wolfsburger Kultmobils hat Pilotwings-Entwickler Paradigm gnadenlos ausgeschlachtet - kurz nach dem Einschalten des 64-Bitters prangt ein fettes VW-Logo auf Eurem Bildschirm. Damit nicht genug: Im gesamten Spiel nehmt Ihr ausschließlich am Steuer des Käfers Platz - andere Autos sucht Ihr vergebens, auch die CPU-Fahrerriege hat nur Zugriff auf den lizenzierten Fuhrpark.

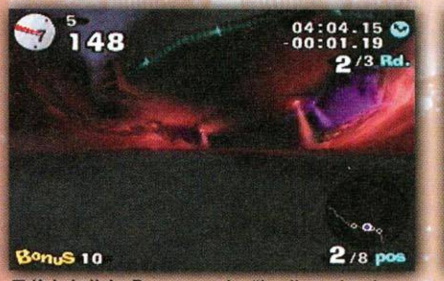
Wer beim Namen „Paradigm" an Simulations-Exzesse im Stil von „Pilotwings" oder „F1-World-Grand-Prix" zurückdenkt, wird von „Beetle Adventure Racing" überrascht sein. Im Vordergrund steht ein Bleifuß-lastiges Tempogebolze ohne Rücksicht auf Verluste - eine virtuelle Werkstatt für Änderungen an Fahrwerk oder Übersetzung gibt es ebensowenig wie tiefgründige Optionsmenüs. Dem Spielspaß soll's keinen Abbruch tun - schließlich schrie bei Fun-Racern der Güteklasse „Diddy Kong Racing" auch niemand nach Tuning-Option oder Boxenstop.

Bevor Ihr erstmals über die weitläufigen Pisten brettert, steht die Wahl der Spiel-Modi an: Entweder geht Ihr auf Rekordjagd, tragt Einzelrennen gegen einen bzw. mehrere Computer-Käfer aus oder ruft Euren Freundeskreis zum

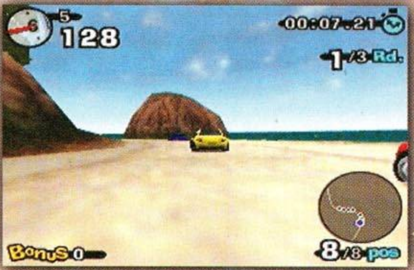


■ Beetle vs Beetle: Im Zwei-Spieler-Modus rast Ihr mit einem menschlichen Mitspieler um die Wette





■ Unheimliche Begegnung der überdimensionalen Art: Abkürzungen bergen unglaubliche Überraschungen



■ Sand im Getriebe? Die VW-Kugeln durchpflügen auch paradiesische Strände

■ Welcome to Jurassic Park! Die „Inferno Isle" bietet prähistorische Überraschungen

kurzweiligen Mehrspieler-Event zusammen - bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig Gummi geben. Herzstück des EA-Racers ist trotz sämtlicher Alternativ-Modi die Meisterschaft. Um Euch möglichst lange bei der (Spur-)Stange zu halten, müßt Ihr erst im Anfänger-Turnier Kurskenntnis beweisen. Habt Ihr die ersten drei Parcours bewältigt, gibt das Spiel eine weitere Strecke frei - plaziert Ihr Euch auch hier auf den vorderen Rängen, winkt der Gesamtsieg. Abgerechnet wird nach Punkten: Für den zweiten Platz winken immerhin schon sieben Zähler, aber satte zehn gibt's nur für den Sieger. Ihr müßt also nicht zwingend neue Runden-Rekorde aufstellen.

Notorische Trödler mag man bei „Paradigm" trotzdem nicht - habt Ihr eine Minute Rückstand auf den Führenden, werdet Ihr disqualifiziert. Auch wenn dieser zeitliche Abstand in der Theorie utopisch anmutet, sieht's in der Praxis wieder mal ganz anders aus.

Auf den Kursen findet Ihr massenhaft Goodies: Zerdepperte Holzkisten (die wurden übrigens ganz gemein am Streckenrand und ähnlich fiesen Passagen plaziert) füllen Euer Punktekonto - besonders fleißigen Sammlern winken saftige Boni, inklusive Cheat-Optionen. Wer von solchen Gimmicks nicht genug kriegen kann, hält nach mehr oder weniger gut versteckten Abkürzungen Ausschau. Ab und an geben Wegweiser Hinweise auf Short-Cuts, meistens müßt Ihr jedoch selber Spürsinn beweisen. Brettert mit Wucht durch vernagelte Scheunentore oder rattert über instabile Bootsstege. Nicht immer garantieren die Alternativ-Routen eine Verkürzung des Weges - aber in den meisten Fällen gibt's immerhin eine dicke Ladung Bonus-Kisten und Nitrobeschleuniger. Aber aufgepaßt: Wer eine Kiste rammt und Nitro-Ladungen aufsammelt, sollte sein Lenkrad gut festhalten. Wie vom Tuner gestochen jagen die rundlichen Vehikel über die Strecke - don't try this at home. Weil Ihr Euch auf den verwinkelten Gassen schnell verfahrt, dürft Ihr Euch mit „L1" jederzeit auf den rechten Weg zurück-beamen - vorausgesetzt, Ihr reagiert schnell

info

Die Alternativen

Mario Kart 64
(Nintendo, 1996)



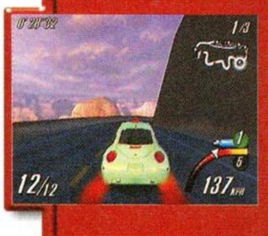
Neben „Super Mario 64" war das Sequel zum Super Nintendo-Hit „Super Mario Kart" der heißersehnte Titel für Nintendos 64-Bit-Konsole. Ihr macht Euch mit acht Nintendo-Berühmtheiten (wie Krötenkopf Bowser oder Pummelklempner Mario) in verschiedenen Kubik-Klassen auf Bestzeitenjagd. Witzige Extras (Bananenschalen, Schildkrötenpanzer, etc.) lockern das Spielgeschehen angenehm auf. Knallt man dem Führenden kurz vor der Ziellinie noch einen Schuß vor's Kart, kommt Schadenfreude auf. Die Meinungen gingen trotz der unbestrittenen Qualitäten weit auseinander: Während sich Kenner des Vorgängers nach kurzer Zeit entsetzt abwendeten, fielen Neu-Konsolisten die Design-Patzer kaum auf. Profi-Zocker merkten schnell: „Mario Kart 64" wurde unter enormen Zeitdruck fertiggestellt. Die Japan-Erstauslieferung kam übrigens im Bundle mit einem schwarzen Controller daher - Nintendo wollte die Multi-Player-Fähigkeiten des Spiels in den Vordergrund stellen.

Diddy Kong Racing
(Rare, 1997)

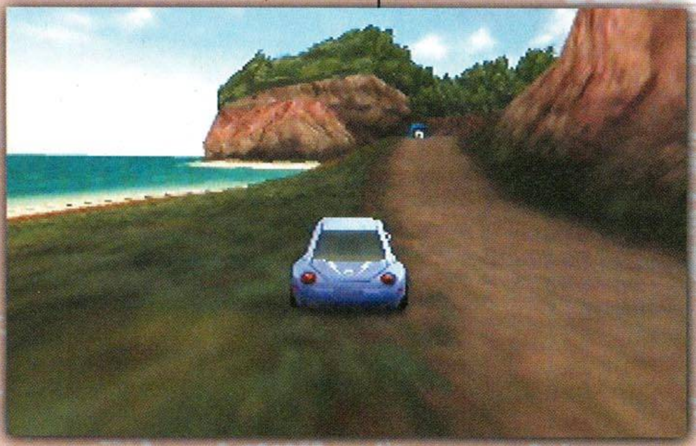


Der Name „Rare" steht zumindest auf dem Nintendo 64 für vorzügliche Spiele. „Diddy Kong Racing" war nach der „Mario Kart"-Enttäuschung ein echter Überraschungshit: Erst kurz vor dem Release zeigte man eine spielbare Version - und die konnte auf Anhieb begeistern. Besonders interessant: Die fantasievollen Briten haben das Spiel mit einer Adventure-Oberfläche verfeinert. In einer Oberwelt entscheidet Ihr Euch für eins von fünf verschiedenen Renn-Arealen - von Dinosaurierschluchten bis hin zu verschneiten Gebirgsstrecken ist jedes Wunsch-Terrain am Start. Dabei seid Ihr nicht nur auf das obligatorische Kart angewiesen - es geht auch im Flugzeug oder per Hoovercraft über die Rundkurse. Für viele N64-User hielt „Diddy Kong Racing", was „Mario Kart 64" versprochen hatte - eine Extraportion Spielspaß!

Top Gear Overdrive
(Kemco, 1998)



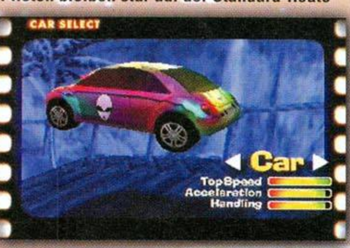
Nach längerer Pause dürfen „Top-Gear"-Piloten auf dem Nintendo 64 wieder Ihre Runden drehen. Der Kemco-Racer überzeugt primär durch seine Optik: Dank Expansion Pak dürft Ihr auch hochauflösende Straßen unsicher machen. Ernsthafte Elemente hat man außen vor gelassen: Zündet Ihr einen Nitro-Boost, zieht Euer Fahrzeug eine brennende Spur hinter sich her. Wer die Kontrolle verliert, zerschellt an den kantigen Hindernissen. Die zahlreichen Abkürzungen hat Paradigm frech geklaut - in „Top Gear Overdrive" solltet Ihr ebenfalls nach versteckten Alternativ-Routen Ausschau halten. Wer mit putzigen Karts nichts anfangen kann, darf einen Blick riskieren - Unmengen versteckter Gimmicks motivieren tagelang!



■ Ein Beetle auf Abwegen - Abkürzungen befahrt Ihr immer alleine, die Computer-Piloten bleiben stur auf der Standard-Route



■ Nitro-Boost: Fahrt Ihr die Crash-verwandten Kisten um, erreicht Euer Gefährt abenteuerliche Geschwindigkeiten





■ Blick zurück: Im Rear-Mirror beobachtet Ihr Euer Verfolgerfeld



■ Unfair! Die KI kennt keine Rücksicht, seid Ihr im Weg, fliegt Ihr von der Strecke









Die ideale Kurzweil für Vollgas-Piloten - einsteigen und Spaß haben!

genug. Trotzdem: Nicht zu sehr auf den „L1"-Teleport verlassen - denn die Rettungsaktion frißt kostbare Zeit. In den ersten zwei von insgesamt drei Runden ist's aber egal - das Rennen entscheidet sich meistens in der „Final Lap". Wer „Mario Kart 64" oder „Need for Speed" gespielt hat, kennt das Phänomen. Obwohl Ihr alle Kurven perfekt meistert und mit quietschenden Reifen Hindernisse umschifft, könnt Ihr keinen Vorsprung herausfahren - das Feld paßt sich sowohl Eurem Können als auch der Höchstgeschwindigkeit an. Anfänger wird's freuen: Selbst wenn Ihr im Stooges-Stil tölpelhaft gegen Polygon-Felsen knallt oder Euren Beetle im Meer abkühlt, ist das Rennen noch lange nicht verloren - auch die Konkurrenz schaltet sofort einen Gang zurück. Im Gegenzug sind Drift-Profis frustiert: Wer zum Ende der dritten Runde seinen ersten Fahrfehler begeht und postwendend die Führung einbüßt, wünscht den Programmierern die biblische Käferplage an den Hals. Todernste Naturen sollten vor der ersten Adventure-Runde relaxen - realistische Elemente und korrekte Fahrphysik stehen „Beetle Adventure Racing" ebensowenig zu Gesicht wie Slapstick-Einlagen einem „Resident Evil".

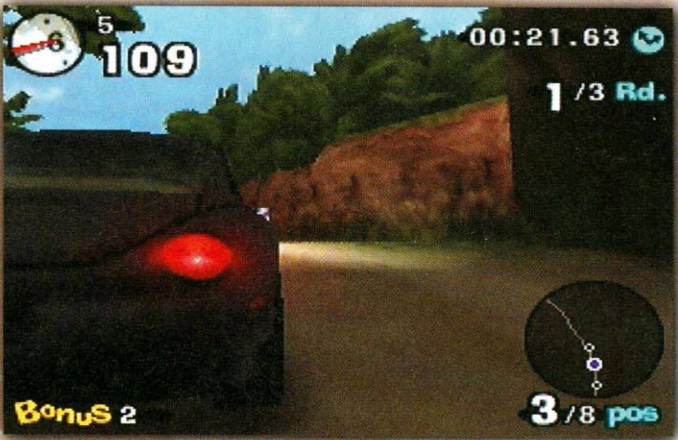
info

1974 war die erste Beetle-Mania vorbei - die Produktion des VW-Klassikers Käfer wurde eingestellt. Das gewaltige Comeback folgte 1998 - der New Beetle ging an den Start. Über das Design mag man sich streiten - während die einen im New Beetle einen würdigen Nachfolger sehen, können sich Nostalgiker mit der stark überarbeiteten Form nicht anfreunden. Nachdem es die Kult-Kugel mit den üppig dimensionierten Radhäusern anfangs nur über die USA zu beziehen gab, ist der New Beetle hierzulande mittlerweile auch offiziell erhältlich - allerdings zu einem gesalzenen Preis. Motorenvarianten gibt's derzeit nur zwei: Neben dem 2-Liter-Benziner mit 115 PS steht noch ein 90-PS-TDi zur Auswahl. Bald gibt's Nachschub: Neben einem 1.8-Liter-Turbo (150 PS) ist mit dem „New Beetle RSi" eine echte Kanonenkugel geplant. Ein turbogeladener Sechszylinder soll den Kleinwagen über die 300 PS Marke befördern - inklusive wuchtiger 18 Zoll Räder und einer stark verbrei- ▶





■ „We come in peace!" Den Alien-Beetle müßt Ihr erst freispielen



■ Vorsicht Auffahrunfall! Achtet auf die Bremsleuchten der CPU-Beetles



■ Funkenregen: Keine Angst, Eure Kullerkugel nimmt keinen permanenten Schaden



■ Bleifuß-Taktik: Auf den Geraden macht Ihr Boden gut



Simpel & gut

Lange Eingewöhnungszeit und Konfigurationsexzesse entfallen - schon nach fünf Rennminuten habt Ihr nur noch Augen für die Konkurrenz und die vorbeifliegende Streckenoptik. Hier haben sich die Kanadier besonders ins Zeug gelegt - Abwechslung wird groß geschrieben. Nicht nur, daß sich alle sieben Strecken thematisch völlig voneinander unterscheiden, auch innerhalb eines Kurses düst Ihr durch die unterschiedlichsten Szenarien. Auf der „Inferno Isle" startet Ihr am sonnigen Strand, jagt anschließend mit durchgetretenem Gaspedal durch den „Jurassic Park", findet Euch in einem malerischen Fischerdörfchen wieder und fahrt zu guter letzt durch eine vulkanische Grotte. Durchschnittlich benötigt Ihr für eine derartige Exkursion gute drei Minuten - schnelles Auswendiglernen fällt schwer. Das verspielte Design treibt noch weitere Blüten: Wer von einer beschädigten Brücke stürzt, kommt an einem notgelandeten Ufo vorbei, in der Wüste gefährden umstürzende Säulen Eure Schadensfreiheitsklasse. Laßt Euch aber von solchen Begleiterscheinung nicht einschüchtern, dann erspielt Ihr nach und nach neue Rennstrecken - besonders begabte Fahrer machen die „Sunset Islands" unsicher, schrecken vor der „Metro Madness" nicht zurück und haben auch in den „Wicked Woods" keine Angst - als Belohnung winkt ein Bonus-Modus und die Aufstockung Eures Beetle-Fuhrparks (bis zu zwölf Autos). Besonders witzig: Habt Ihr den Polizei-Beetle freigespielt, so könnt Ihr das CPU-Feld mit Sirenengeheul zum Anhalten nötigen. Der Alien-Beetle dagegen gibt ein kurzes „We come in Peace" zum Besten.

Trotz massiver Verspieltheit wurde nicht an alles gedacht - der Expansion Pak wird nicht unterstützt, als Folge gibt's fette Balken in der Mid-Res-Optik und eine schwankende Framerate. Wenn's richtig kracht, rutscht der Bildaufbau sogar unter 20fps - „Top Gear Overdrive" hat vor einem halben Jahr gezeigt, daß es mit Nintendos Speicher-Boost besser geht!

Akustisch gibt's ebenfalls Hausmannskost: Die Soundeffekte klingen satt, ihr hört die Reifen förmlich um Gnade schreien - dafür hält sich das digitale Orchester dezent zurück. Ein Fünf-Sekunden-Loop ist heutzutage zu dürftig. Trotzdem: „Beetle Adventure Racing" ist die ideale Kurzweil für Vollgas-Piloten - einsteigen und Spaß haben! ■

terten Karosserie samt gigantischem Heckflügel. Wer's nicht abwarten kann, rollt mit seinem Käfer zum Tuner. Neben sinnvollen Leistungssteigerungen für die Dieselmotoren entwickelt sich der Turbomotor zum Liebling der PS-Zauberer. Die Firma DigiTec aus Datteln bietet eine Variante mit 320 PS - die Folge ist eine Höchstgeschwindigkeit jenseits der 260-km/h-Marke. Inklusive den notwendigen Änderungen (Fahrwerk, Bremsen, Räder, Aerodynamik-Kit) beläuft sich der Preis allerdings auf satte 128 000 DM - ein exklusiver Geschmack war eben schon immer etwas teurer.



Genre: Rennspiel	Anbieter: Electronic Arts
Spieleranzahl: 1-4	Entwickler: Paradigm Entertainment
Veröffentlichung: Erhältlich	Muster: Electronic Arts

Text: Daniel Johannes



Castlevania

Die Rückkehr des Peitschenschwingers: Nach beinahe dreijähriger Produktionszeit entläßt Konami den jüngsten Sproß der Belmont-Familie endlich aus den Entwicklungslabors - und schickt ihn in noch unerforschtes 64 Bit-Terrain. Hieß der Protagonist in der japanischen Vorabversion noch Shunider Belmont, wurde er für den westlichen



Markt kurzerhand umbenannt - und läßt ab sofort als Reinhardt Schneider die Peitsche knallen.

Schauplatz des gotischen Horror-Epos ist diesmal Wallachia - eine kleine Gemeinde in Transylvanien. Die Seelen der meisten Einwohner sind verdammt - und ihr Wille gebro-



■ Pfui Spinne! Die aggressiven Achtbeiner warten in dunklen Tropfsteinhöhlen - und stürzen sich mit ihrem scharfen Säbel auf Euch .

■ Wenn Ihr hier nicht aufpaßt, wird die ohnehin schon kleine Carrie einen Kopf kürzer gemacht!

■ Ein Wiedersehen mit alten Bekannten: Auch Gevatter Tod ist mit von der Partie.

chen. Die Gelegenheit für Blutsauger Dracula, sich einmal mehr in der Welt der Sterblichen breit zu machen: Der teuflische Seelenschinder feiert seinen Einzug ins Diesseits mit viel Tamtam - und macht sich mit gebleckten Beißerchen auf Schürzenjagd. Den Fürsten der Finsternis zu pfählen und ein für allemal auszulöschen, erscheint den hilflosen Dorfbewohnern wie ein Ding der Unmöglichkeit - wieder kann nur ein Vertreter der berühmten Vampirjäger-Sippe helfen.

Castle-Mania

So wird also Euer Dämonenjäger auf den Plan gerufen: Bevorzugte Waffe des Belmont-Abkömmlings ist wie gehabt die Lederpeitsche - bewährt und vielfältig in ihren Einsatzmöglichkeiten. Allein im Nahkampf wird neuerdings mit dem Schwert auf die untoten Widersacher eingedroschen. Die kommen demnach nicht mehr mit Striemen auf der verrotteten Haut davon - Eure scharfe Klinge hinterläßt tiefe Schnittwunden in Fleisch und Knochen der feindlichen Armee. Die komplette „Blutsverwandtschaft" des Grafen gibt sich im neuen „Castlevania"-Abenteuer ein teuflisches Stelldichein: von knochenklackernden Skeletten und fauligen Zombies bis hin zu bissigen Werwölfen und überproportionierten Obermotzen - die komplette Grusel-Garde ist mit von der Partie. Ebenfalls obligatorisch: Die typischen Sonderwaffen, die Ihr immer wieder im Spiel aufsammeln könnt. Fungiert der Dolch nach wie vor als Distanzwaffe mit niedriger Durchschlagskraft, setzt Ihr das Kreuz als rotierenden Rasenmäher ein (Bumerang-Funktion inklusive). Die Axt fliegt im hohen Bogen auf die Gegner zu - anvisiertes Ziel: die morsche Schädeldecke Eures Gegenübers. Und zu guter Letzt: Eine randvoll mit Weihwasser gefüllte Phiole sorgt für schlimme Verbrennungen in den Reihen der spitzzähnigen Beißer. Einziger Wehrmutstropfen: Der Gebrauch der Mordwerkzeuge ist auf das Klunker-Konto Eures Vampirpfählers beschränkt. Habt Ihr in vorangegangenen „Castlevania"-Teilen noch Herzen dafür berappt, so müßt Ihr diesmal tiefer in die Tasche greifen: Für jeden Einsatz wird Euch ein Punkt von Eurem Juwelenguthaben abgebucht. Aber keine Sorge: Die begehrten Edelsteine findet Ihr in schöner Regelmäßigkeit am Wegesrand - versteckt in Kisten, Kerzenhaltern oder sogar in den verfaulten Eingeweiden der Gegner.

Apropos Kerzenhalter: Nach wie vor findet Ihr in Fackeln, Kerzen und ähnlichen Funzeln Objekte wie Power-Ups oder ein saftiges Roast-Beef. Die Power-Ups für Eure Peitsche rüsten das Bullenleder in zwei Stufen zu einem stärkeren und längeren Prügel auf, der Fleischbrocken bringt den angeschlagenen Recken und seine Energieleiste wieder auf Vordermann.

Auch wieder in Draculas Gemäuer verborgen: Hier und da findet Ihr geheimnisvolle Schriftrollen - hebt Ihr sie auf, erscheint aus dem Nichts ein freundlicher Dämon und bietet ein umfangreiches Objekt-Sortiment zum Kauf feil. Doch trotz Eures beeindruckenden Arsenals steht Ihr der Armee der Finsternis nicht alleine gegenüber: Die gewiefte Carrie Fernandez betört Euch nicht nur mit ihren weiblichen Reizen, sondern leistet vor allem im Kampf unschätzbare Dienste. Die bemitleidenswerte Waise (ihre Mutter wurde als Hexe auf dem Scheiterhaufen verbrannt) verfügt über magische Kräfte - und schmettert den Angreifern ohne lange Umschweife einen Feuerball vor den modrigen Latz.

Für wen der beiden todesmutigen Helden Ihr Euch vor

fun.generation

Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23
Elektropost: redaktion@fungeneration.com

Redaktionsdirektor Konsolentitel
Stephan Girlich

Chefredaktion, Konzeption
Robert Bannert (verantwortl. für den red. Inhalt)

Stellv. Chefredakteur
Fabian Döhla

Redaktion
Daniel Johannes, Benedikt Plass, Andreas Ulrich

Korrespondenz, Japan
Frank Michaelis

Freie Mitarbeiter
Gunter Glos, Arne Langenbach, René Schirmer & Jan Urban

Projektleiter Neuentwicklungen:
Götz Schmiedehausen

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Georg Behringer, Stefan Kachur, Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Isabell Vahlsing

Titel:
FG[art]Dept.

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 09 31 / 4 06 91 10
Fax.: 09 31 / 4 06 91 15

Anzeigen-Verkauf:
Maren Binder
Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie fun.generation abonnieren:
Tel.: 0 71 32 / 95 92 31
Fax.: 0 71 32 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1999 by **fun.generation**, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise:
Anzeigenpreisliste Nr.5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen, Tel: +49-0 22 34 / 9 63 65-0, Fax: +49-0 22 34 / 9 63 65-55.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM 88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion **fun.generation** recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in **fun.generation** erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

CHEATS & INFOS
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



CyPress Verlagsgesellschaft mbH
fun.generation

© copyright by **fun.generation**, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

Im CyPress-Verlag erscheinen außerdem: play PLAYSTATION & Das offizielle PlayStation Magazin

SOFTCOM
Unterhaltungselektronik Vertriebs GmbH

Tel.: 0231 / 44 40 788
0231 / 44 40 790
Fax: 0231 / 44 40 789

NINTENDO 64

Artikel	Preis
Nintendo 64+Mario64	239,95
Nintendo Joypad	49,95
Nintendo Expansion Pak	69,95
Memory Card 1 Meg	29,95
Memory Card 4fach	34,95
Jolt Pack alle Farben	24,95
Jolt Pack + Memory Card	39,95
Pad Verlängerung	19,95
Ultra Racer64	79,95
N64 Passport Plus	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
Banjo & Kazooie	89,95
Bio Freaks	129,95
Extreme G	79,95
F1 Grand Prix 64	89,95
F Zero X	89,95
Holly Magic Century	129,95
Mission Impossible	99,95
SOUTH PARK (US)	139,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok 2 (engl.PAL Ver.)	99,95
WCW vs. NWO World Tour	129,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	99,95

Dreamcast

Artikel	Preis
Dreamcast incl.Voltage Converter	699,95
Joypad-Dreamcast	79,95
RGB-Kabel	39,95
VMS System (Godzilla)	99,95
VMS Memory Card	79,95
Blue Stinger	139,95
Geist Force	139,95
Sega Rally 2	139,95
Sonic Adventure	139,95
Virtual Fighter 3	139,95
House of the Dead II + Gun	189,95

PlayStation

Artikel	Preis
Playstation	239,95
Playstation Dual Shock+ RGB-Kabel+Joypad+Verlängerung+Memory Card 15 Blocks	310,00
oder mit zweitem Dual Shock Pad	339,95
Controler Pad Verlängerung (unterstütztRumble Funktion)	9,95
RGB Kabel	12,95
RGB Kabel mit Audio	19,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
PAL Converter	49,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Ultra Racer PSX	79,95
Jordan GP Lenkrad mit Force Feedback	129,95
Scorpion Light Gun	64,95
Eraser Light Gun	64,95
Real Arcade Light Gun (alle Light Guns G-Con Kompatibel)	99,95
Sun Mem. Card 15 Blocks	14,95
Sun Mem. Card 30 Blocks	24,95
Sun Mem. Card 120 Blocks	34,95
Sun Mem. Card 360 Blocks	44,95
Alien Resurrection	89,95
Blaze'n Blade	89,95
Breath of Fire III	79,95
Breath of Fire 3 Spec.Box	99,95
C&C Gegenschlag	89,95
Cool Boarders III (US)	99,95
Crash Bandicoot III	89,95
Fifa 99	79,95
Medi Evil	89,95
Metal Gear Solid incl.Poster+Sticker	89,95
Metal Gear Solid Premium Pack	189,95
Point Blank	89,95
Ridge Racer 4 (US)	129,95
Soul Reaver - Kain 2 (US)	129,95
Street Fighter vs Marvel Heroes(US)	129,95
Tiger Woods 99	89,95
Tomb Raider III (US)	119,95
Wild 9+T-Shirt	89,95

Merchandise

Artikel	Preis
Tomb Raider II Tasse	24,95
Tomb Raider II Zippo	69,95
Tomb Raider Mousepad	24,95
Resident Evil Soundtrack	44,95
Resident Evil 2 Soundtrack	44,95
Resident Evil Figur - Tyrant	39,95
Resident Evil Figur - Chris &Cerberus	39,95
Resident Evil Figur - Jill &Web Spinner	39,95
Resident Evil Figur - Zombies	39,95
Resident Evil Figur - Chimera &Hunter	39,95
Resident Evil Figur - Leon&Licker	39,95
Resident Evil Figur - Clare &Zombie Cop	39,95
Resident Evil Figur - William	39,95
Tekken 3 Figuren:	
Jin Kazama	39,95
Nina Williams	39,95
Paul Phoenix	39,95
Ling Xiaoyu	39,95
Alle Figuren im Set	99,95
Metal Gear Solid Figuren je,	39,95
Metal Gear Solid Figuren im Set (8 Figuren)	250,00
Crash Bandicoot Figuren je,	39,95
Quake 2 Figuren je,	39,95
Spawn Figuren je,	39,95

Metal Gear Solid Figuren je, 39,95,- im Set 250 ,-



Lara Standfigur 69,95,-

Weitere Titel günstig ab Lager Lieferbar
Annahmeverweigerung wird pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von 20 DM berechnet Versandkosten 6,90DM zzgl. Nachnahme

www.softcomgmbh.de



■ Augen auf in Kellergewölben: Wer nicht aufpaßt wird von den Biker-Skeletten über den Haufen gefahren.

■ Wohl bekomm's! Werdet Ihr von einem Vampir gebissen, verwandelt Ihr Euch selbst in einen Blutsauger.

■ Warmer Kollege: Die Statuen spucken in bestimmten Intervallen Feuer - gutes Timing ist also gefragt.

Castlevania-Spielographie

Jahr	Titel	System	Held
1986	Haunted Castle	Arcade	Simon Belmont
	Vampire Killer	MSX	Simon Belmont
1987	Castlevania	NES, PC, Amiga, C 64	Simon Belmont
1988	Castlevania II - Simon's Quest	NES	Simon Belmont
1989	The Castlevania Adventure	Game Boy	Christopher Belmont
1990	Castlevania III - Dracula's Curse	NES	Trevor Belmont, Alucard, Sypha Belnades, Grant DaNasty
1991	Super Castlevania IV	Super Nintendo	Simon Belmont
	Castlevania: Belmont's Revenge	Game Boy	Christopher Belmont
1993	Dracula X: Rondo of the Blood	Turbo Duo	Richter Belmont, Maria Renard
	Akumajo Dracula	X68000	unbekannt
1994	Castlevania: New Generation	Mega Drive	John Morris, Eric Lecarde
1995	Castlevania: Vampire's Kiss	Super Nintendo	Richter Belmont
1997	Castlevania: Symphony of the Night	PlayStation	Alucard
	Dracula X	Saturn	Alucard
1998	Castlevania Legends	Game Boy	Sonia Belmont
1999	Castlevania	N64	Reinhardt Schneider, Carrie Fernandez

Spielbeginn entscheidet, liegt bei Euch. Allerdings empfehlen wir Euch unbedingt, „Castlevania" mit beiden Figuren durchzuspielen - je nachdem, mit wem Ihr Euch in Draculas dunkles Reich begebt, verläuft das Abenteuer nämlich ein wenig anders. So werdet Ihr mit Carrie beispielsweise nie den Exekutionsturm zu Gesicht bekommen, in der Rolle von Reinhardt dagegen müßt Ihr auf den unterirdischen Wasserlauf verzichten. Zudem glänzt jeder der beiden Vampirjäger mit seinem eigenen Abspann - besonders opulent wird's aber nur, wenn Ihr Draculas Schloß in Rekordzeit durchquert. Am linken oberen Bildschirmrand seht Ihr ständig zwei kleine Zeiger, die Euch Auskunft über die aktuelle Zeit geben. Der kleine Gimmick sorgt für zusätzlichen Tiefgang: Mit der Zeit wird es dunkel in den Gemäuern, und noch mehr Leichen steigen aus ihren Gräbern - nachts erwarten Euch ganze Todesschwadronen in den verzweigten Schloßkorridoren. Ist die Sonne hinter dem Horizont versunken, ist also noch mehr Vorsicht geboten - der Einsatz Eurer Waffen will wohlüberlegt, jeder Schritt genau kalkuliert sein. Tagsüber hingegen bleibt Euch deutlich mehr Zeit zum Verschnaufen.

„Saugt auf, bevor Geruch entsteht..."

Bis Ihr im Schlafgemach Eures Erzfeindes angekommen seid, ist es aber wieder einmal ein langer Weg: Die Reise beginnt in den Wäldern von Wallachia: Ihr stapft durch neblige Lichtungen und Schluchten, zerschlagt die feindliche Skelettfront zu Knochenbergen und betätigt hier und da einen Schalter. Abwechslung wird hier nicht allzu groß geschrieben. Doch sollte man nie den Fehler machen, ein Spiel nach dem ersten Eindruck zu bewerten. Denn nur, wer sich ein wenig länger mit „Castlevania" beschäftigt, kommt in den Genuß atmosphärischer Zwischensequenzen und darf durch faszinierende Level wandern. Nach dem Waldabschnitt gelangt Ihr an die Schloßmauer, anschließend führt Euch der Weg in eine alte Villa. Weiter geht die lustige Vampir-Hatz

■ Zerstörte Vampire verbrennen in einem purpurnen Feuerschwall.

■ Nicht alle Kreaturen in Draculas Schloß sind Euch feindlich gesinnt: Dieser Eidechsen-Mann gibt Euch hilfreiche Tips

■ Sieht gar nicht gut aus: Ist Reinhardt vergiftet worden, läuft er grün-lila an. Da hilft nur ein entsprechendes Gegenmittel...

CONTROLLER PLUS 64
- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

JOY TECH GERMANY

JOLT PACK
- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in schwarz, grau, blau, rot, gelb und grün

JORDAN-GP-LENKRAD V2
- Playstation™ kompatibel
- In Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
- Eingebaute Elektromotoren für Force-Feedback-Action
- Kompatibel mit allen gängigen Modi: Dual Shock™ Digital, Dual Shock™ Analog, Namco Negcon™ Analog und Sony™ Digital
- 15 Knöpfe und zusätzliches Steuerkreuz für maximle Kontrolle
- Hochwertiger F1 Gummiüberzug für sicheren „Grip"
- Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
- Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
- ca. 2,4 m Kabel zum Lenkrad
- ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

NEU

Jordan GRAND PRIX

ADVANCED JOLT PACK
- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz u. rot
- auch als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK
- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

RGB Scart Kabel Spezial
- Playstation kompatibel
- 2m lang
- CINCH-Ausgänge für die Stereo-Anlage
- Real Arcade Gun, G-Con Unterstützung

Erhältlich bei Theo Kranz Versand
Tel. 0931/3545219
und im gut sortiertem Fachhandel

MEMORY CARD
- Playstation kompatibel
- Speichert bis zu 15 Spielstände
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, blau, grün, gelb und transparent

Blaster Light Gun PRO
- Playstation™ kompatibel
- G-Con (z.B. Namco) & Normal (z.B. Konami) Modus
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- Force-Feedback-Action
- Dauerfeuer und Auto-"Reload"
- 2.5 Meter Kabel mit AV Stecker

MEMORY CARD 360
- MEMORY CARD mit 360 Spielständen
- Erhältlich in grau, transparent-rot und transparent

Im Exclusivertrieb durch
dynatex
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http//www.dynatex.de

■ Noch versucht der Riesenstier, Euch mit seinem magischen Feueratem zu versengen...

■ So alt und doch so hartnäckig: Wenn die Peitsche nicht hilft, zückt Reinhardt sein Schwert

■ Habt Ihr dem Ungetüm erstmal das Fleisch von den Knochen geprügelt, wird er schon zahmer!



durch ein Heckenlabyrinth, feuchte Tropfsteinhöhlen, ungemütliche Kerker - und schlußendlich hinein in das monströse Schloß des Grafen. Das bildet wieder das Herzstück des Spiels - die meisten Level wurden in dem alten Gemäuer verbaut. Doch wollen die insgesamt 14 Abschnitte nicht einfach nur der Reihe nach durchforstet und von untoten Vagabunden gesäubert werden, es warten auch jede Menge Rätseleinlagen auf Euch: Bevor Ihr bestimmte Türen öffnen könnt, müßt Ihr zunächst den passenden Schlüssel finden - nicht selten liegt dieser aber an einem ganz anderen Ort. Auch trefft Ihr unterwegs immer wieder auf fremde Personen (Abenteurer oder Schloßbewohner): Die versorgen Euch entweder mit Tips - oder beauftragen Euch mit einem Botengang.

Nostalgiker und alteingesessene Peitschenschwinger haben sich mittlerweile an den Levelaufbau gewöhnt - und freuen sich beim jüngsten Ausflug in die populäre „Castlevania"-Serie über altbekannte Stationen: So darf der beliebte Uhrturm auch in der 64-Bit-Variante nicht fehlen. Eigentlich überflüssig, zu erwähnen, daß sämtliche Szenarien und Charaktere den Sprung in die dritte Dimension getan haben - und das mit Erfolg. Vor allem in späteren Abschnitten können die abwechslungsreichen Polygon-Bauten mit ihrer Detailtiefe überzeugen - Konamis Designer haben sich offensichtlich Mühe gegeben und für das Projekt engagiert. Trotz des teilweise recht blassen und farbarmen Grafikgewands wird eine dichte Atmosphäre erzeugt: Stimmungsvolle Musik und passende Effekte (hier heult ein Wolf, dort kreischt ein versengter Vampir), sowie durchdachte Level-Konstrukte sind nicht nur für Fans der Grusel-Serie ein Kaufgrund. Die Steuerung läßt zwar hier und da zu wünschen übrig, wurde insgesamt aber intelligent gelöst. Wie in „Zelda" justiert Ihr via Button-Druck die Perspektive: Der virtuelle Kameramann klemmt sich unmittelbar hinter Eure Figur und Ihr habt wieder alles im Überblick. Wer's ganz genau wissen will, wählt die Ego-Ansicht - und läßt seinen Blick durch die polygonalen Kulissen schweifen.

Ein wenig ins Grübeln dagegen geratet Ihr, wollt Ihr Konamis Jüngsten in eine Genre-Schublade einordnen: Simplen Jump'n Run-Gefilden ist der Vampirjäger längst entflohen - von Erfahrungspunkten und Hit Points hat sich die Familie nach „Castlevania: Symphony of the Night" auch wieder entfernt. Durch die zahlreichen Rätsel, die Euer 64-Bit-Protagonist zu lösen hat, kann der jüngste Ausflug des Hobby-Dompteurs aber guten Gewissens als Action-Adventure bezeichnet werden - auch wenn er Nintendos hauseigenem Vorzeige-Spitzohr Link keine Konkurrenz machen kann.

Wer also nicht davor zurückschreckt, auch mal ein paar kleine Puzzle-Einlagen zu absolvieren und sich in düsteren Gefilden wohlfühlt, wird mit dem 64-Bit-Nachwuchs der Belmonts seinen Spaß haben. ■



info

Der Vampir - ein possierliches Kerlchen

Zwar wird der Vampir in einschlägiger Fantasy-Literatur und natürlich auch auf der großen Leinwand immer als Blutsauger in Menschengestalt dargestellt, in Wirklichkeit ist der gefürchtete Beißer jedoch alles andere als auf der Suche nach jungfräulichem Blut. Der echte Vampir, die Vampir-Fledermaus, ist gerade einmal um die 15 cm groß - kein Grund also, sich zu fürchten. Außerdem kommt das kleine Tier auch nicht aus Transylvanien, sondern ist in Südbrasilien beheimatet. Grund der Parallele zu menschlichen Blutsaugern: Die Vampir-Fledermaus hat es auf unvorsichtige Rinder abgesehen. Im Schutz der nächtlichen Dunkelheit ritzt sie die Schlagader von Kühen an und schlürft das aus der Wunde fließende Blut genüßlich auf. Ein unangenehmer Gedanke zwar, doch für die Kuh nicht lebensgefährlich. Sehen wir es also eher als unfreiwillige Blutspende. Der wohltätige Nebeneffekt: Der Mini-Vamp ist satt.



Genre:	Action-Adventure	Anbieter:	Konami
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Konami
Veröffentlichung:	April	Muster:	US-Import

Das offizielle
PlayStation™
Magazin Nr. 6/99

„Was lange währt wird endlich gut!"

ab 19. Mai für Euch am Kiosk

CyPress Verlagsgesellschaft mbH

Home of play PLAYSTATION & fun.generation

Text: Fabian Döhla



Gex: Deep Cover Gecko

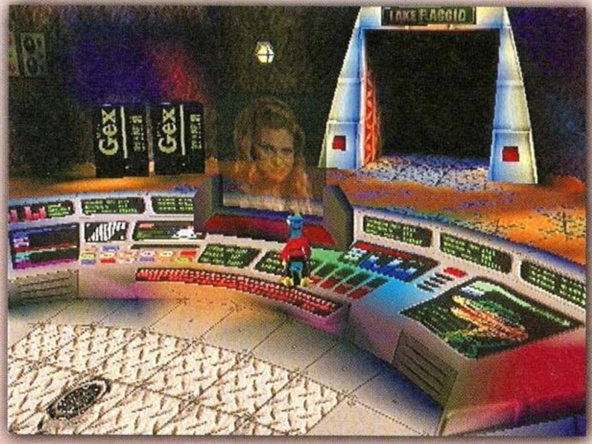
Gex in geheimer Mission: Nachdem unser schuppiger Held in seinem zweiten PlayStation-Auftritt nur auf Drängen des FBIs ans Werk gegangen ist, hat sich das smarte Reptil inzwischen einen Full Time-Job als Spion gesichert. Eine ganze Abteilung kümmert sich um das stressige Multimedia-Business - Bösewicht und Stehaufmännchen „Rez" will die Spezialeinheit ein für alle mal in seine Schranken weisen. Trotz der guten Vorsätze hat's nicht geklappt: Gex' Erzrivale trifft die Media-Wächter an der empfindlichsten Stelle und entführt den Kopf der Organisation - die bildhübsche und barbusige Agentin Xtra. Da Liebe bekanntlich blind macht, stürzt sich unser grüner Freund sofort

Info

Gecko - das unbekannte Wesen?

Glaubt man fossilen Funden, haben die ersten Echsen vor gut 260 Millionen Jahren (obere Steinkohlezeit) auf unserer Erde gelebt. Den Evolutions-Höhepunkt erlebten die Tiere im Erdmittelalter vor etwa 200 bis 60 Millionen Jahren - starben aber aufgrund klimatischer Veränderungen zum Ende dieses Zeitalters fast komplett aus. Heute gibt es noch gut 3000 Arten, die primär in den tropischen Zonen beheimatet sind. Die einzelnen Untergattungen lassen sich dabei grob in Baum-, Boden- und Wasserbewohner unterteilen. Als Besonderheit gelten die Haftlamellen an den Zehenunterseiten der meisten Geckos. An den Zehen befinden sich außerdem winzig kleine Häkchen, die den Geckos das erklimmen von Wänden, Pflanzen und Glas ermöglichen. Bei Echsen handelt es sich übrigens um wechselwarme Kreaturen. Also müssen sie ihre Körperwärme mit Hilfe der Sonnenenergie halten. Auch interessant: Einige Echsenarten können in Gefahrensituationen einen Teil Ihres Schwanzes abwerfen. Wer sich im Italien-Urlaub schon mal als Eidechsenfänger versucht hat, kennt das Problem. In freier Natur dient diese Art der Selbstverstümmelung zur Ablenkung. Das abgestoßene Stück hat ein eigenständiges Nervensystem und zuckt deshalb noch lustig weiter - so zieht der Schwanz die Aufmerksamkeit vermeintlicher Verfolger auf sich.

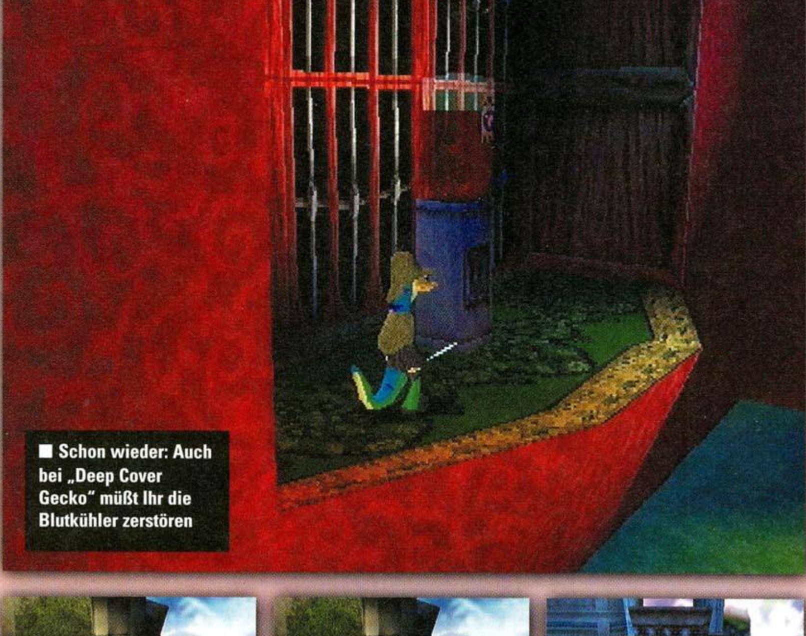
Der gute Gex gehört, wie es der Name schon sagt, zur Familie der Geckos (Gekkonidae). Zumindest ein kleiner Teil seiner Eigenschaften läßt auf das Vorbild aus Fleisch und Blut schließen. So leben die Geckos im lockeren Verband, und zeichnen sich durch ihre lebhafte Kommunikation aus.



■ Im Headquarter beginnt Euer Abenteuer - die entführte Xtra bleibt zumindest virtuell mit Gex in Kontakt



■ hitziges Duell: Der „Mars Attacks"-Endgegner beschießt Euch mit Feuerbällen - Ihr gebt per Kanone Contra



■ Schon wieder: Auch bei „Deep Cover Gecko" müßt Ihr die Blutkühler zerstören







■ Reptil-Mutation: Gex tauscht seine Toga gegen ein Herkules-Outfit und verschiebt dank Bizeps-Wuchs auch schwere Felsbrocken

ins nächste Abenteuer - Gex is back! Vor dem Spielauftakt wartet jedoch eine umfangreiche Steuerungsschule - Euer Schildkröten-Butler Alfred versorgt Euch mit hilfreichen Tips zur Kontrolle Eures Helden. Die könnt Ihr auch gut gebrauchen: Sowohl Analog als auch Digital huscht Eure Spielfigur über den Bildschirm - haarige Sprungpassagen und nervenaufreibende Balanceakte fordern vollste Konzentration, andernfalls haucht Ihr sehr schnell Euer Reptilien-Leben aus. Nach und nach eignet Ihr Euch den Doppelsprung oder einen Karate-Kick an, und absolviert einen Tauchkurs. Im Sinne eines „Mario 64" funktioniert die analoge Variante aber leider nicht: Einen astreinen Kreis oder präzise Kurven legt Ihr nur schwerlich auf's Texture-Parkett. Alfred weiß aber noch mehr: Habt Ihr auf die Lektüre der Anleitung verzichtet, erfahrt Ihr alles über die Bedeutung der Bonusgegenstände. Wer 50 Münzen in Fliegenform geschnappt hat, freut sich über ein Extraleben. Für 25 Echsenkrallen gibt's eine zusätzliche Energieeinheit - vergleichbar mit den Herzstücken aus „Zelda: Ocarina of Time". Besonders selten findet Ihr Extramünzen - die Ihr aber dringend als Schlüssel für die Bonusrunden benötigt. Habt Ihr die Gecko-Grundausbildung schadlos überstanden, winkt die erste Fernbedienung - ab sofort könnt Ihr einen Ausflug auf eine der Oberwelten machen. Wie im Vorgänger stehen die TV-Drücker wieder auf Platz Eins der Media-Dimension-Charts. Die begehrten Teile liegen jedoch nicht einfach in der kunterbunten Medienwelt herum - ohne Fleiß keinen Preis. Echsenkundige Konsolisten kennen das Problem - je nach Level gilt es die unterschiedlichsten Aufgaben zu lösen. Übervater Mario stand hier erneut Pate: Meistens schickt man Euch auf die Suche nach mehreren Checkpoints. Zertrümmert Blutbehälter, schnitzt Eisskulpturen oder verkloppt Snowboard-fahrende Elfenwesen. Ist die Aufgabe erfüllt, beamt es Euch automatisch zurück zum Eintrittsportal. Entscheidet Euch hier flugs für das nächste Level-Ziel, und startet wieder durch. Ihr seid allerdings in Eurer Aktionsfreiheit nicht beschränkt: Löst Ihr eine andere Aufgabe oder stolpert Ihr über versteckte Fernbedienungen, so kann kurzfristig umdisponiert werden.

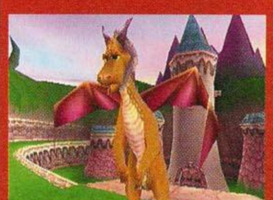
Echsentanz

Eure Reise führt Euch durch gewohnt durchgeknallte Welten: Stöbert im Schneechaos oder vergnügt Euch im „Crime Time TV". Später geht's ab ins „Land der Weicheier" oder durch's „Tal der Ohrfeigen". Den Sinn für Parodien haben die Entwickler aus San Francisco konsequent beibehalten: Ihr erlebt die „Troy Story", erfahrt Interessantes zum Thema Monica Lewinsky und amüsiert Euch über humorvolle Warntafeln. Gex' Verwandlungskünste haben die Kreativköpfe ebenfalls aufgebohrt. In jedem Abschnitt zeigt



Info: Die Alternativen

Spyro the Dragon (Sony, 1998)



Wer auf den pfiffigen Humor von Gex verzichten kann und nach einer gelungenen Jump'n Run-Alternative sucht, darf mit Insomniacs „Spyro the Dragon" technisch einwandfreie Welten durchstöbern. Auch wenn die Zielgruppe jünger ist, zeigt der Überraschungshit, was in der PlayStation noch alles drinsteckt. Slowdowns gibt's zum Glück keine, dafür ist das Leveldesign eher beschaulich. Spaß macht's dennoch: Eine gute Steuerung und ein knuddliger Hauptdarsteller bereiten tagelang Freude. Ein empfehlenswertes Stück Software, das mit 36 großen Leveln für ausreichend Jump'n-Run-Vergnügen sorgt.

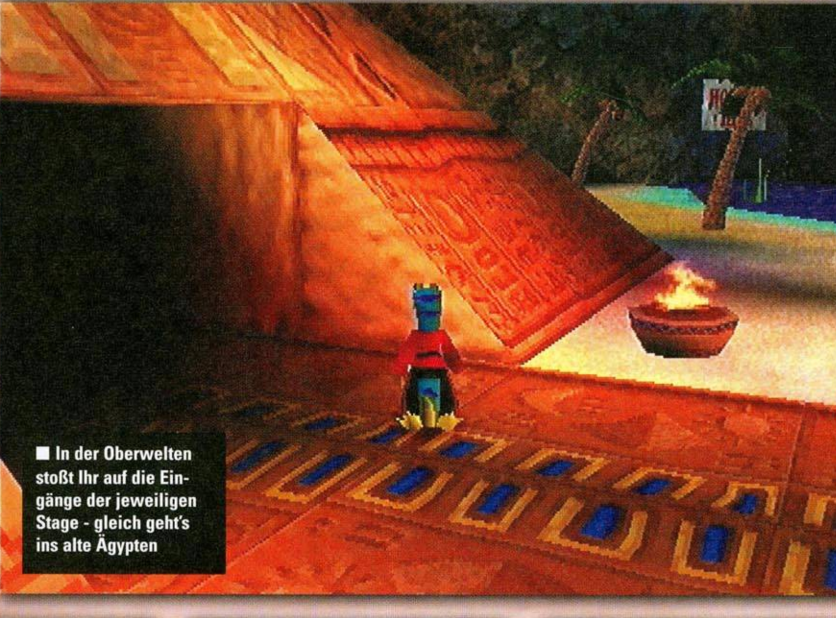
Gex: Return of the Gecko (Take 2, 1998)



Mal ehrlich: Einen großen technischen Unterschied zwischen den beiden Teilen werdet Ihr nicht feststellen. Zwar läuft „Gex: Return of the Gecko" in einer niedrigeren Auflösung, das ungeübte Auge bemerkt's aber nicht. Zur damaligen Zeit stand der Titel konkurrenzlos da, „Jersey Devil" und „Croc - Legend of the Gobbos" konnten dem Spiel der „Pandemonium"-Macher nicht annähernd das Wasser reichen. Inzwischen gibt's den Jump'n Run-Hit zum Sparpreis - wer die starken N64-Alternativen nicht spielen kann, darf mit gutem Gewissen zugreifen.



■ Keine Angst vor Gefrierbrand! Das quirlige Reptil planscht auch im eiskalten Wasser



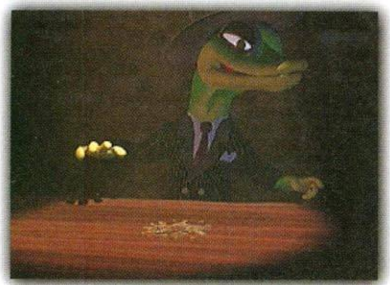
■ In der Oberwelten stoßt Ihr auf die Eingänge der jeweiligen Stage - gleich geht's ins alte Ägypten

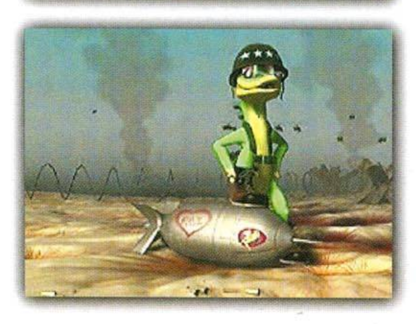










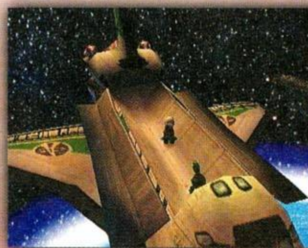




■ Wandlungsfähig: In dieser Umkleide morpht Gex zum Superhelden



■ Zwischenstop: Im James Bond-Stil gibt's neue Anweisungen



■ Letztes Briefing: Butler Alfred gibt Euch nützliche Tips für's große Gefecht

sich das Firmenmaskottchen in einem völlig anderen Outfit. Das antike Griechenland erforscht Ihr in einer Toga, im alten Herrenhaus nehmt Ihr als Sherlock Gex die Lage unter die Polygon-Lupe. Angenehmer Nebeneffekt: Durch die verkleinernde Wirkung des Glases kraxelt ein Mini-Gex durch die 3D-Welt - und Eurem Gecko eröffnen sich völlig neue Perspektiven. Gleiches gilt für die Mutation in Herkugex oder Anime-Gex. Während der muskelbepackte Grieche tonnenschwere Säulen verschiebt, überquert der andere weite Abgründe im Gleitflug - bei derartigen Verwandlungen sitzt Euch aber immer ein deftiges Zeitlimit im Nacken.

Die farbigen Fernseh-Fliegen kennt der Gex-Fan bereits: Verspeist eines der Insekten, und schon spuckt Ihr Eis oder Feuer - je nach Fliegenfarbe. Im „Armee-Kanal" erwidert Ihr das Mündungsfeuer per Maschinengewehr - Blut fließt aber nie, das Geschehen bleibt im Toleranzbereich. Damit nicht genug aus der Militär-Abteilung: Im Bonusspiel rattert Ihr mit einem Pixel-Panzer über feindliches Terrain - hängt ein Dual-Shock-Pad an Eure PlayStation, und es rüttelt auch noch stilecht.

Gleiches gilt für Stürze aus großer Höhe - Bruchlandungen bekommt Ihr leibhaftig zu spüren.

Bleibt Ihr trotzdem cool und hüpft erfolgreich durch's verwinkelte Medienland, winken zahlreiche Belohnungen. Mit 30 Fernbedienungen im Gecko-Rucksack stellt Ihr Euch Nervbeutel „Rez" - vorausgesetzt, Ihr habt die knifflige Sprungpassage bis zu dessen Weltraumstation gemeistert. Sollten alle Stricke reißen, gibt's aber auch anderweitig Unterstützung. Die dicke Tresortür im Technik-Zentrum läßt sich mit der nötigen Geduld öffnen - schnappt Euch einfach alle vier Gegenstände aus den Bonusrunden.

Eure Bemühungen werden mit praktischen Cheats belohnt - vergrößert Euer Lebenskontigent oder werdet unverwundbar. Habt Ihr zudem noch Eure Kumpels „Rex" und „Cuz" aus den Klauen der Bösewichter befreit, stehen diese als Alternativ-Charaktere für die Tempopassagen bereit.

Damit's Euch im Zockersessel nicht langweilig wird, überflutet Euch das schuppige Plappermaul mit gewohnt bissigen Kommentaren - und zwar komplett auf Deutsch. Die markigen Sprüche sind dabei an die Umgebung angepaßt. In Ägypten lobt Gex seinen schicken Umhang, („He, das ist ja viel bequemer als meine normalen Windeln!"), garstige Feinde bedenkt er mit einem harschen „Schnauze, Schmutzbacke!".

Thematisch korrekte Melodien halten Euch bei Laune, und nerven auch bei längeren Spiel-Sessions nie. Lediglich die Kameraführung zehrt an Euren Nerven. Wenn Ihr zum zehnten Mal umständlich nachjustieren müßt, wünscht Ihr Euch Mario-Kameramann „Lakitu" - auch wenn's mit der Nintendo-Lizenz Probleme geben kann. ■





Genre: Jump'n Run	Anbieter: Eidos
Spieleranzahl: 1-2	Entwickler: Crystal Dynamics
Veröffentlichung: Erhältlich	Testmuster: Eidos







ARJAY GAMES

www.arjay-games.de

Sony Playstation

Artikel	Preis
rundgerät incl. Dual Shock Joypad	239,00
yber Shock Joypad in edlem Look	59,95
ual Shock Joypad orig., versch. Farben	59,95

Fanatec Lenkrad Rally & Speedster

Artikel	Preis
anatec Lenkrad Rally	149,00
anatec Lenkr. Speedster	189,00
emory Cards	ab 19,95
GB Kabel incl. HiFi-Anschluß	29,95
corpion Light Gun	79,95
asche PSX	49,95
D-Case für 14 CDs	29,95
ameBuster Deluxe	99,95
ploder Pro Cheat Modul	139,95
ocket Station PDA	99,95
Bugs Life Jump ´n Run	89,95
lien Resurrection Action	99,95
kuji the Heartless Action Adventure	94,95
laze & Blade Adventure	49,95
loody Roar 2 Beat ´em Up	99,95
reath of Fire 3 S.E. Adventure	79,95
entpede 3D Shooter	89,95
roc 2 Jump ´n Run	89,95
arkstalkers 3 Beat ´em Up	109,95
isc World Noir Adventure	89,95
river Autorennen	94,95
ungeon Keeper 2	99,95
1 - Racing Sim 2 Autorennen	94,95
lottenmanöver Strategie	99,95
ex 3 Jump ´n Run	94,95
lobal Domination Strategie	99,95
ranstream Saga Adventure	89,95
nternal Section Shooter	139,95
ensei - Sacred Fist Beat ´em Up	94,95
egend of Legaia Adventure	129,95
unar Silver Star Adventure	149,95
letal Gear Solid Action-Adventure	94,95
letal Gear Solid S.E. solange Vorrat	159,95
eed for Speed 4 Autorennen	94,95
opulous 3 Strategie	94,95
rince Naseem Boxing	94,95
idge Racer Type 4 Autorennen	94,95
ollcage Autorennen	94,95
-Type Delta Shooter	89,95
hanghai - True Valor Puzzle	94,95
ilent Hill Horror-Adventure	99,95
hogun Assassins Beat ´em Up	129,95
oul of the Samurai Beat ´em Up	129,95
oul Reaver Action-Adventure	99,95
treet Fighter Zero 3 Beat ´em Up	129,95
yphon Filter Action-Adventure	129,95
ales of Phantasia Adventure	139,95

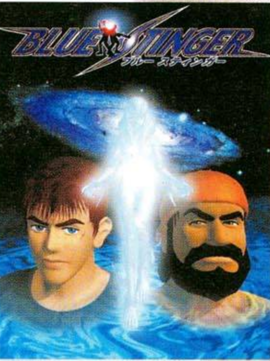


Artikel	Preis
enchu Shinobi Gaisen NEU!	139,95
iger Woods Golf	99,95
ricky Sliders Freestyle Snowboarding	139,95
andal Hearts 2 Adventure/Strategie	94,95
ying Over 2 Flug-Simulation	99,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Sega Dreamcast

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Joypad & Spannungsw.	679,00
Joypad	89,95
Joyboard ideal für Beat ´em Ups	159,95
Lenkrad Arcade Racer	179,95
Rumble Pak für Joypad, Lenkrad oder Gun	89,95
Visual Memory Memory Card	79,95
RGB Kabel incl. Color-Booster	99,95
Aero Dancing Kunstflug-Simulation	139,95



Artikel	Preis
Blue Stinger Action Adventure	149,95
Evolution Adventure	129,95
F1-Grand Prix 2 Autorennen	149,95
Godzilla Generations	119,95
House of the Dead 2 inkl. Gun	189,95
Incoming Action	149,95
July Cinematic RPG	139,95
King of Fighters Beat ´em Up	149,95
Marvel vs Capcom Beat ´em up	149,95
Pen Pen Triicelon Fun-Racing	129,95
Pop ´n Music	139,95
Power Stone Beat ´em Up	139,95
Psychic Force 2012 Beat ´em Up	139,95
Puyo Puyo N Puzzle	139,95
Sega Rally 2 Autorennen	139,95
Sengoku Turb RPG	139,95
Seventh Cross Adventure	119,95
Sonic Adventure Jump ´n Run	139,95
Tetris 4D Puzzle	99,95
Virtua Fighter 3TB Beat ´em Up	139,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

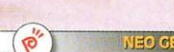
Nintendo 64

Artikel	Preis
Grundgerät Mario Pack	249,00
Expansion Pack 4MB	69,95
Memory Card 4Meg	79,95
Rumble Pack	39,95
Antennenkabel	49,95
GameBuster Deluxe ab April	99,95
1080° Snowboarding	99,95
Banjo Kazooie	99,95
Body Harvest	129,95



Artikel	Preis
Castlevania	119,95
Diddy Kong Racing	99,95
F1 World Grand Prix 2 Juni	94,95
Gauntlet Legends	
Gex 2	149,95
Glover	99,95
Harvest Moon	
Jet Force Gemini	
Mario Party	99,95
Mystical Ninja 2 - Goemon	139,95
Penny Racers	94,95
Perfect Dark	
Rogue Squadron	129,95
Shadowgate	139,95
Shadowman	119,95
South Park	119,95
Space Station Silicon Valley	109,95
Star Wars-Episode1-Racer	119,95
Tetris	89,95
Turok 2 uncut	129,95
Virtual Pool 64	129,95
WCW vs NWO	129,95
WipeOut 64	129,95
Yoshi´s Story	99,95
Zelda 64	129,95

Außerdem führen wir zahlreiche Merchandise Produkte rund um Nintendo´s Referenz Adventure!



Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Game Boy Color

Artikel	Preis
Grundgerät	149,00
diverse Farben: Purple, Clear, Supergras, Sunray, Shark, Fr.Devil	
Light Max 2	39,95
A Bug´s Life	69,95
Bugs Bunny Crazy Castle	69,95
Conker´s Pocket Tail	69,95
Die Schlümpfe	69,95
Game & Watch Gallery 2	49,95
Gex	64,95
Harvest Moon	69,95
Int. Superstar Soccer	64,95
Logical	64,95
Men in Black	64,95
NBA Jam 99	69,95
NFL Blitz	69,95
Pitfall	64,95
Pocket Bomberman	49,95
Quest for Camelot	69,95
Rampage World Tour	69,95
Shadowgate Classic	69,95
Super Mario Bros. Deluxe	69,95
Tetris Deluxe	49,95
Top Gear Rally Rumble Pack	74,95
Turok 2	69,95
Wario Land 2	69,95
Zelda DX	64,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

NEO GEO Pocket

Artikel	Preis
Grundgerät NeoGeoPocket Color	199,00
Diverse Farben, 16-Bit, Color Display	
Netzteil	49,95
Linkkabel Dreamcast kompatibel	49,95
Arunchan RPG/Simulation	99,95
Baseball Stars	89,95
Mahjong Brettspiel	89,95
NeoGeoCup 98 Soccer	89,95
King of Fighters R-1	99,95
King of Fighters R-2	109,95
Pocket Tennis	89,95
Samurai Shodown	99,95
Tsunagetepon Puzzle	89,95



Artikel	Preis
Samurai Shodown Bundle incl. Grundgerät & Spiel	299,95

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 – 19:00 Uhr
Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de
info@arjay-games.de

Alle Sendungen werden im Sicherheitskarton verschickt.
bestellen unter 0221-1607111. Frachtkostenfrei*

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- DVD Video
- Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten





Digital Video Disk

USA - Code 1

Titel	Preis
Antz!	69,95
Blade Wesley Snipes	69,95
Die Hard Triple Pack	169,95
Lethal Weapon collection part 1-4	199,95
Rush Hour Jacky Chan, Chris Tucker	69,95
Snake Eyes Nicholas Cage	69,95
Soldier Kurt Russel	54,95
South Park diverse Episoden	je 59,95
Vampires James Woods	69,95



Deutsche DVDs - Code 2

Titel	Preis
Armageddon	59,95
Der Englische Patient	59,95
Godzilla	59,95
Knock Off J.C. vanDamme	49,95
Lola Rennt	59,95
Pulp Fiction Quentin Tarantino	59,95
Terminator 2	49,95
The Big Lebowski J. Bridges, J. Goodman	49,95

Fordern Sie unsere umfangreiche DVD Preisliste kostenlos an oder erfragen Sie Neuheiten telefonisch!





Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP ´N RUN®





ir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,–. Darunter berechnen wir DM 5,– Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach ufwand). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, rtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos, Screenshots und verwendetes Artwork sind ngetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht.

Text: Andreas Ulrich

Racing Simulation 2

„Racing Simulation 2"? Ein Nachfolge-Titel? Und wo ist bitte der erste Teil hin? Bekennende Schumi-Fans, die jetzt fürchten, ein Formel-1-Spiel verpaßt zu haben, können beruhigt sein: Der erfolgreiche erste Teil erreichte im Frühjahr 1998 lediglich PC-Spieler. Der Nachfolger „Racing Simulation 2" erschien im September `98 zuerst für den PC, als Umsetzungskandidat Nummer eins galt ursprünglich Segas Dreamcast. Während es noch fraglich ist, ob es die Dreamcast Version in diese Fun Generation-Ausgabe schafft, trudelte bereits die Playstation Version in der Redaktion ein.

Diejenigen unter Euch, die schon auf dem PC ein paar Runden mit „Racing Simulation 2" gedreht haben, müssen einige Abstriche hinnehmen: Die waghalsigen Rennen in den wackligen Kisten aus den 50er Jahren haben es nicht mit auf die Playstation CD geschafft. Abgespeckt wurde ebenfalls die Optionsvielfalt - was sich besonders auf das Boliden-Setup vor dem Rennen auswirkt.

Anstatt der FIA Millionenbeträge für eine offizielle Lizenz in den Rachen zu werfen, verzichtete UBI-Soft im zweiten Teil von „Racing Simulation" auf originale Fahrer- und Teamnamen. Nachbessern lassen sich zumindest die Pilotennamen: Über das Fahrermenü korrigiert Ihr die verfremdeten Namen und speichert das originalgetreue Fahrerlager auf der Memory-Card ab. Mit den frei erfundenen Wagenlackierungen müßt Ihr Euch jedoch abfinden. Die Strecken stimmen vom Layout mit ihren realen Vorbildern überein, tragen aber nicht deren charakteristischen Titel. Ihr dreht Eure Runden nicht auf dem „Nürburgring", sondern heizt über die „Deutschland" Piste.

Ubi-Soft will es mit „Racing Simulation 2" in vier Spielm-









■ Formel 1 Benchmark: Auch der Monaco-Kurs zwingt die Grafikengine nicht in die Knie.

■ Neben der Ideallinie ist es fast unmöglich, sauber um eine so enge Kurve zu kommen.

■ Runter vom Gas: Mit zu viel Speed schafft Ihr es nicht um die enge Haarnadelkurve.

odi allen recht machen: In „Arcade", „Einzelrennen", „Meisterschaft" und „Zeitfahren" rast Ihr mit den Boliden durch die Schikanen der anspruchsvollen Rennstrecken.

Der Arcade-Modus bietet unkomplizierten Rennspielspass. Ihr braucht Euch weder mit dem Wagen-Setup herumschlagen, noch müßt Ihr Euch in einer langwierigen Qualifikation gegen die Konkurrenz behaupten. Springt die Ampel auf Grün, beginnt Eure Aufholjagt immer von der letzten Position im Fahrerfeld. Am besten lenkt Ihr den Flitzer mit einer Analog-Steuerung: „Racing Simulation 2" unterstützt alle gängigen Joypads, Lenkräder und auch Namcos NeGcon. Benutzt Ihr ein „Dual-Shock"-Pad rumbelt's bei einem Ausritt ins Kiesbett zusätzlich kräftig. Nach dem Startsignal habt Ihr drei Runden Zeit, Euch bis in die ersten drei Positionen vorzukämpfen. Gleichzeitig tickt eine Uhr nach unten - nur wenn Ihr innerhalb des Zeitlimits den nächsten Checkpoint passiert, dürft Ihr weiter das Gaspedal durchdrücken. Zu Beginn Eurer Arcade-Karriere stehen lediglich drei Kurse zur Wahl. Für jedes Rennen, das Ihr auf dem „Stockerl" beendet, schaltet Ihr eine weitere Piste frei. Wenig Sorgen braucht Ihr Euch um Euer und das Wohl der Gegner zu machen: Der Schwerpunkt der Ubi-Soft Renner liegt sehr tief. Wenn sich mal ein Reifen vom Asphalt löst, habt Ihr einen Action-Höhepunkt erlebt. An Blech- oder Motorschäden braucht Ihr im Arcade-Modus auch keinen Gedanken verschwenden: Kollisionen mit der Betonbande oder mit schleichenden Kontrahenten wirken sich nur minimal aus, schlimmstenfalls schleudert es Euch von der Piste, und Ihr verliert einige Sekunden. Haarsträubende Überschläge, durch die Luft wirbelnde Trümmer und Safty-Car-Phasen bleiben aus. Eure Siege werden automatisch gesichert: Befindet sich eine Memory-Card in der Playstation, wird nach erfolgreichem Absolvieren einer Strecke automatisch der Spielstand gespeichert.

Das Herzstück von „Racing Simulation" ist der Simulations-Mode. Um im Meisterschaftsmodus zu WM-Punkten zu kommen, benötigt Ihr viel Feingefühl im Umgang mit den „Formel 1"-Flitzern. Die Einstellungsmöglichkeiten sind um einiges umfangreicher als im Arcade-Modus: Als erstes fällt der wählbare Schwierigkeitsgrad auf. Ihr geht entweder als „Amateur", „Profi" oder „Experte" an die Startlinie. Die Differenzen machen sich deutlich bemerkbar: Während dem „Amateur" so mancher Fahrfehler großzügig verziehen wird, so kämpft der „Experte" mit akkurater Fahrphysik, abgeriebenen Pneus und harnäckigen Gegnern: Die Burschen geben alles, um als erste über die Ziellinie zu rasen.

Die Wetterverhältnisse sind in der „Formel 1" ein Kriterium, das über Sieg oder Niederlage entscheidet. „Racing Simulation" überläßt Euch die Rolle des Wettergotts. Ihr bestimmt, ob ihr unter blauen Himmel bei strahlendem Sonnenschein Eure Runden dreht, oder stellt Euch der Herausforderung eines klitschnassenAsphalts während eines

■ Doppelter Spielspaß: Im Splitscreen-Modus rast Ihr gegeneinander, verlinkt Ihr zwei Playstations, geht Ihr sogar zu viert an den Start.

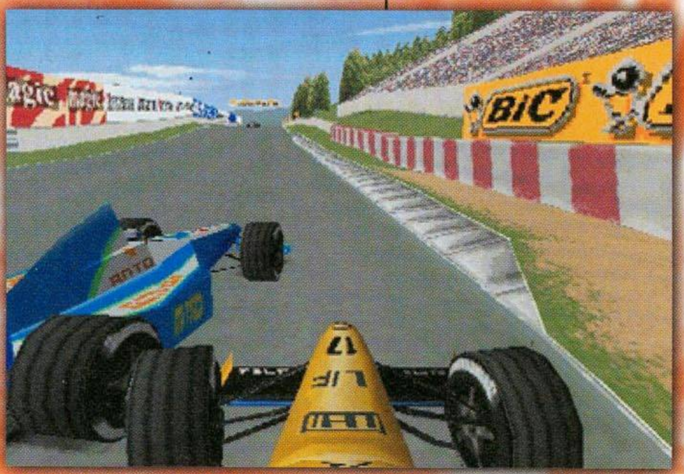
■ In den Trainingsrunden habt Ihr ausgiebig Zeit, Euer individuelles Set-Up zu testen.











■ Sturkopf: Die Kurve gehört eindeutig dem Konkurrenten, darum bleibt er auch unbeirrt auf seiner Linie.



■ Im Arcade-Modus zeigt Euch eine Streckenübersicht, wo Ihr Euch im Fahrerfeld befindet.



■ Offroad-Trip: Kommt Ihr von der Piste ab, verliert Ihr wertvolle Sekunden und gelangt nur langsam zurück auf die Strecke.



■ Mit zuviel Gas kein Spaß: Beschleunigt Ihr zu energisch, dreht es Euch gleich wieder von der Piste.



■ Vor dem Start informiert Ihr Euch über die Eigenheiten der anstehenden Rennstrecke.



■ Alle Werte im grünen Bereich: Die kleine Draufsicht zeigt Euch den technischen Zustand Eures Boliden an.

Regengußes. Während der Fahrt tröpfelt das Wasser aus den tiefgrauen Wolken, die Gischt der vorausfahrenden Rennwägen verschlechtert den diesigen Blick aus dem Cockpit noch mehr. Auf dem Fahrbahnbelag macht sich der Wetterumschwung deutlich bemerkbar.

Um sicher über den nassen Asphalt zu kommen, ziehen Eure Mechaniker Regenreifen auf, und Ihr müßt Euren Fahrstil komplett umstellen. Die angepeilte Bremsstrecke vor einer Schikane muß um einige Meter verlängert werden, ansonsten schießt Ihr über die Bahn hinaus - und geradewegs neben die Strecke. Habt Ihr die Schaden-Option für Euren Boliden aktiviert, zeigen sich nach dem Fahrer-Lapsus ernste Mängel am Rennwagen. Am rechten Rand ist ein kleines Bild Eures Flitzers eingeblendet, das seinen Zustand widerspiegelt. Verfärben sich z.B. die Räder, solltet Ihr schleunigst die Boxen aufsuchen und die Reifen wechseln. Geht Ihr auf volles Risiko und bleibt weiter auf der Piste, dann ist eine artistische Meisterleistung mit dem Joypad oder Lenkrad nötig, um die ramponierte Kiste auf Kurs zu halten. Versucht Ihr mit verschlissenen Pneus aus einer Kurve heraus zu beschleunigen, dreht es Euch erbarmungslos vom Asphalt. Bei solchen haarsträubenden Aktionen vervollständigt sich das Rennstall-Debakel meist durch Rempler mit der Beton-Bande oder Ihr donnert in die Autos der Konkurrenz hinein. Der gnadenlose Fahrstil beschädigt Euren Flitzer nur noch mehr: Der Frontspoiler bricht ab, und auf Dauer verabschiedet sich die Radaufhängung mitsamt den montierten Reifen. Auf drei Rädern holpert Ihr nur noch über die Strecke, die Lenkung ist praktisch wirkungslos. Sollte die Boxengasse nicht hinter den nächsten zwei Kurven warten, könnt Ihr an diesem Punkt das Rennen aufgeben: Die Chancen auf WM-Punkte sind bereits verspielt.

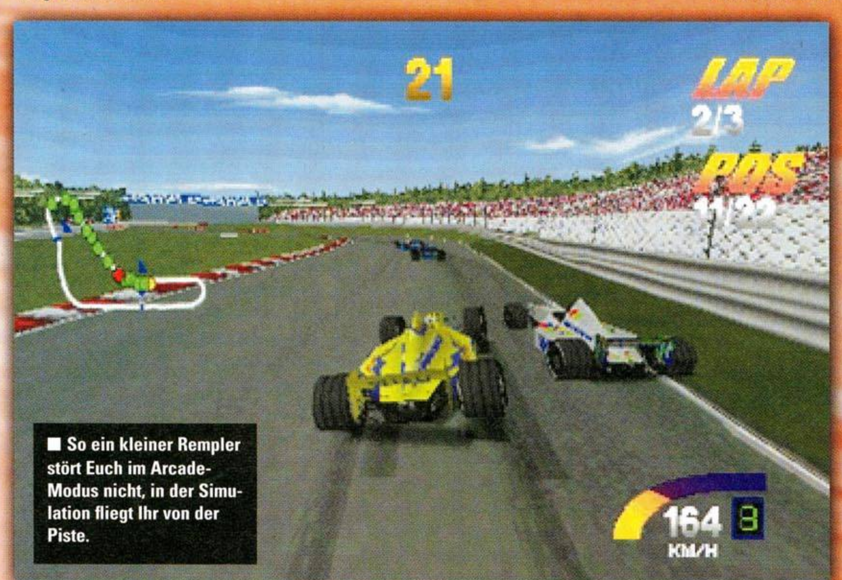
Hört sich das Ganze für Euren Geschmack nach übertriebenem Realismus an - Realismus, der mehr frustriert als motiviert - dann seid beruhigt: Einsteiger in den Renn-Zirkus können die Schadenserfassung komplett abstellen und ihre Runden mit einem Boliden drehen, der 100 prozentig in Schuß ist. Eine Bremshilfe erleichtert es Anfängern, auch ohne genaue Kurskenntnis respektable Rundenzeiten zu erzielen. Braust Ihr zu flott an eine gefährliche Schikane,



■ Selbst wenn Ihr mit 200 Sachen in die Leitplanke brettert, schafft Ihr es nicht den Wagen umzuwerfen.



■ Im Arcade-Modus zeigt Euch eine Streckenübersicht, wo Ihr Euch im Fahrerfeld befindet.



■ So ein kleiner Rempler stört Euch im Arcade-Modus nicht, in der Simulation fliegt Ihr von der Piste.



■ Wer zum Teufel sind Hansfazen oder Vanteeve? Mit dem Editor macht Ihr wieder Heinz Harald Frentzen und Jacques Villeneuve draus.

■ Tunneljagd: Die überdachte Hatz an der Küste von Monaco gehört zu den Highlights einer jeden Saison.

dann steigt der virtuelle Pilot eigenmächtig in die Eisen und reduziert die Geschwindigkeit soweit, daß Ihr die Kurve noch kratzt. Selbstverständlich dürfen Neulinge ein Automatik-Getriebe an den kräftigen Motor montieren, Profis lassen sich die Macht über den Schalthebel nicht aus der Hand nehmen: Mit den „R1" und „L1" Tastern wechselt Ihr die Zahnräder im Getriebe manuell und übertragt die Motorkraft wirkungsvoller auf den Asphalt. Sehr einfach wird Euch der Start gemacht: Während ein echter „Formel 1"-Pilot enormes Geschick im Zusammenspiel mit Gas und Kupplung beweisen muß, genügt es bei „Racing Simulation", einfach Vollgas zu geben. Erst wenn die Ampel auf Grün springt, schnellt die Drehzahl nach oben. Das Drehmoment beschleunigt den Boliden gleichmäßig und ohne Risiko, so daß die Räder wild durchdrehen und Ihr mehr Gummi auf die Straße radiert als Eurem Teamchef lieb ist. Anders wenn Ihr das Auto während des Rennens von Null auf Touren bringen müßt: Wenn Ihr das Gaspedal voll durchtretet und das Lenkrad bis zum Anschlag dreht, neigen die Rennwagen dazu unkontrolliert auszubrechen. Die Folge: Deutliche Spuren auf der Piste.

Das Reglement dürft Ihr großzügig auslegen: Über den Menüpunkt „Penalties" bestimmt Ihr, ob Regelverletzungen geahndet werden oder nicht. Kommt es auf dem Kurs zu einem Zwischenfall, wird eine Flagge eingeblendet. Je nach Farb-Code müßt Ihr Bescheid wissen, ob ein Überholen derzeit erlaubt ist oder nicht. Verstoßt Ihr gegen die Rennregeln, müßt Ihr Strafsekunden in Kauf nehmen.

Besonders auffällig ist das intelligente Verhalten der computergesteuerten Piloten: Im Gegensatz zur Konkurrenz halten sich die Fahrer nicht gnadenlos an die Optimallinie, stattdessen variieren sie. Besonders bei Überholmanövern wird das Verständnis der CPU-Piloten deutlich: Statt unbarmherzig Eure Seitenverkleidung zu ramponieren, weichen sie gefühlvoll zu Seite aus oder bremsen sicherheitshalber sogar ab. Behindert ein verunglückter Wagen die Strecke, kurven die Boliden automatisch links sowie rechts am Hindernis vorbei und versuchen dabei sogar, einen Platz gut zu machen. Bedauernswert, daß keiner der Konkurrenten während des Rennens ausfällt: Weder gibt ein Motor seinen Geist auf, noch rumpeln zwei Fahrer gegeneinander und schießen sich gegenseitig aus dem Rennen.

Technisch gibt sich „Racing Simulation 2" keine Blöße: Ohne Ruckeln meistert die Grafik-Engine auch den anspruchsvollen Monte-Carlo-Stadtkurs und zeigt dabei Piste, Boliden sowie Landschaft in hoher Auflösung. Wirklich bedauernswert, daß eine so gute Simulation ohne Lizenz auskommen muß. ■



Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Ubi-Soft
Spieleranzahl:	1-4	Entwickler	Ubi-Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich	Testmuster:	Ubi-Soft



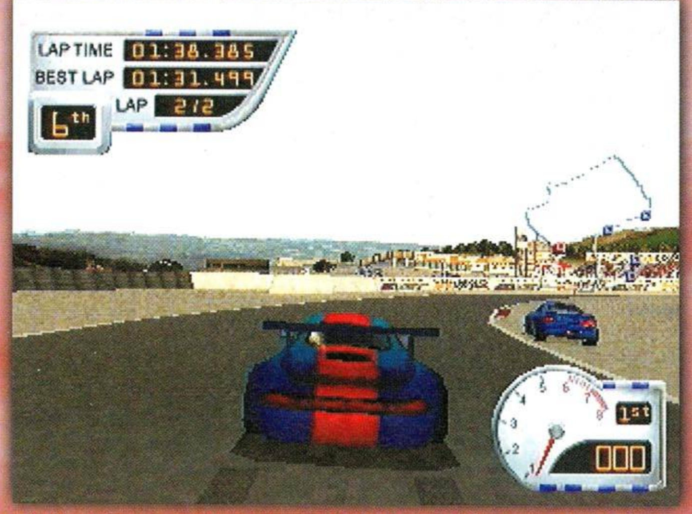


Text: Fabian Döhla

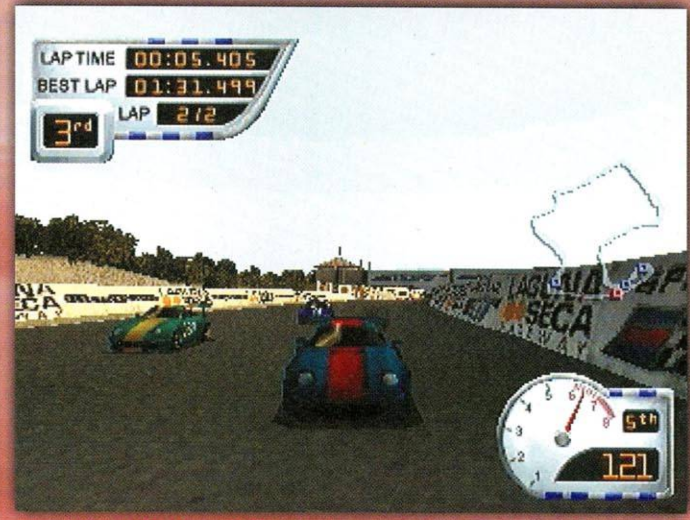
SPORTS CAR GT

Und nochmal Amerika! Nachdem uns Sport-Gigant Electronic Arts schon mit der Nascar-Serie amerikanische Motorsportluft schnuppern läßt, legt der Branchenriese noch eine Schippe nach: „Sports Car GT" setzt Euch ins Cockpit hochgezüchteter PS-Boliden - gebt ohne Rücksicht auf Verluste Vollgas! Dank Original-Lizenz geht's mit authentischem Wagen-Design auf originalgetreu nachgebildete Strecken - dem Durchschnittseuropäer bringt's leider wenig. Immerhin, „BMW M3" und „Porsche 911 Turbo" verleihen dem Spiel zumindest einen geringen Wiedererkennungsfaktor.

Euer Können auf der virtuellen Rennstrecke zeigt Ihr dank standesgemäßer Spielmodi. Für den lockeren Drift zwischendurch empfehlen wir den Arcade-Modus - ohne Qualifikation oder Konfiguration heizt Ihr über den Asphalt, zudem steht der komplette Fuhrpark zur Auswahl. Entscheidet Ihr Euch hingegen für die Meisterschaft, begrenzt Euer Budget den Spielraum - für den Anfang tut's auch ein „schlichter" BMW. Eure steinige Karriere beginnt in der Qualifikationsklasse (GTQ): Beweist hier, zu welchen meisterhaften Fahrleistungen Ihr imstande seid. Der Sprung auf den ersten Platz gelingt Euch aber nicht auf Anhieb - Ihr müßt besser motorisierten Rasern den Vortritt lassen. Was Ihr durch raffinierte Kurventechnik an Boden gutmacht, nehmen Euch Porsche & Co. auf langen Geraden wieder ab - frustrierend, aber realistisch. Plaziert Ihr Euch dennoch auf den vorderen Rängen, klingelt's in der Mannschaftskasse - ein Hoch auf die Preisgelder! Das eingenommene Geld wird kurzerhand reinvestiert. Um die Performance zu steigern, stehen dem Tuning-Getriebenen vielschichtige Möglichkeiten zur Verfügung - eine höhere Endgeschwindigkeit genießt dabei anfangs Priorität. Mit veränderter Abgasführung und anderen Übersetzungen lassen sich erste Fortschritte erzielen, im weiteren Rennverlauf könnt Ihr sogar den kompletten Motor austauschen. Derartige Modifikationen schreien jedoch nach weiteren Ausgaben: Um Eure „Tuner-Bude" sicher auf dem Kurs zu halten, bedarf es der Nachbesserung von Bremsen, Reifen und Fahrwerk - alles andere ist inkonsequent! Mit Eurem Aufstieg in eine höhere Klasse wächst



■ Schlau: Nach unserem Verbremser weicht der Computerfahrer durch's Kiesbett aus - immer noch besser als ein Zusammenstoß



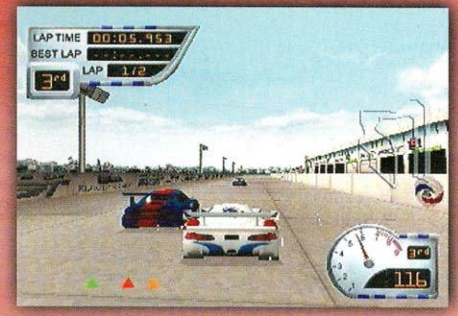
■ Kopf an Kopf: Auf langen Geraden behaltet Ihr das Verfolgerfeld mit dem Rear-Mirror im Auge



■ Naja! Drängler bekommen interessante Einblicke geboten



■ Spaß im M3 - die Jagd auf das Pace-Car macht Laune



■ Die drei Pfeile am unteren Bildrand zeigen Euch die Position der Verfolger an - blockt rechtzeitig ab

auch das Aufrüst-Angebot: Ändert das Motoren-Management samt Zündzeitpunkt, dann klappt's auch auf der Rennstrecke. Erfreulich, daß sich derartige Eingriffe auch spürbar auswirken - mit etwas Geduld und dem richtigen Händchen könnt Ihr die Schwächen Eures Boliden gezielt eliminieren.

„Sports Car GT" setzt Euch ins Cockpit hochgezüchteter PS-Boliden - gebt ohne Rücksicht auf Verluste Vollgas

Sports Car GT Interactive

Im Gegensatz zur Nascar-Serie müßt Ihr Euch nicht ausschließlich im Oval austoben - das Streckenlayout zeigt sich von der abwechslungsreichen Seite. Lange Geraden mit Platz zum Überholen findet Ihr trotzdem: Der „Sebring Race Way" und der „Desert Speedway" lassen Euch die Endgeschwindigkeit Eurer aufgebohrten Kiste ausloten - vergeßt im Geschwindigkeitsrausch aber das Bremsen nicht! Verwinkelter wird's im „Mosport Park" - Bleifußpiloten finden sich ruck-zuck in der Streckenbegrenzung wieder. Eure Mechaniker läßt's ziemlich kalt - auch bei eingestellter Schadensoption übersteht der Rennwagen diese Ausritte ohne deutliche Blessuren. Wer's übertreibt, büßt maximal etwas Topspeed ein oder muß mit einer hakeligen Lenkung leben - sofern man den Schaden überhaupt bemerkt. Vielleicht ist die generöse Auslegung gut gemeint - auf der Rennstrecke geht's nämlich äußerst ruppig zu. Man wird gnadenlos ausgebremst, abgedrängt und geschnitten - haltet dagegen, sonst wird's nichts mit einer Spitzenplazierung. Mit Dual-Shock-Pad rumbelts bei solchen Karambolagen ziemlich heftig: Also, nur nicht einschüchtern lassen! Das Rüttel-Pad erfüllt aber noch eine andere Funktion: Nehmt Ihr eine Kurve mit zu viel Schwung, wird der schwindende Grip via Vibration vermittelt - sofort runter vom Gas!

Habt Ihr das Handling nach einer relativ langen Eingewöhnungsphase verinnerlicht, wird's Zeit für neue Herausforderungen. Wer sich bis in die GT1-Klasse fährt und auch dort noch siegreich bleibt, darf auf zwei Bonus-Strecken Gummi geben. Ihr müßt aber nicht zwingend in der nächsthöheren Klasse an den Start gehen, sondern könnt nochmals durchstarten - auf diese Art und Weise ist ein besserer Wagen fix finanziert.

Spaßig wird's mit Freunden: Neben einem Standard-Duell (wahlweise auf horizontal oder vertikal geteiltem Bildschirm) gefällt der „Pink-Slip"-Modus. Zwei Spielstände vorausgesetzt, geht's um einen Euren selbstkreierten Renner - wer verliert, gibt sein „Baby" an den glücklichen Sieger ab.

Die technische Seite von „Sports Car GT" läßt leider Wolken am Rennsport-Himmel aufziehen. Obwohl die PlayStation-Hardware mit niedriger Auflösung entlastet wird, blieb keine Zeit für verspielte Details - die komplette Optik wirkt nüchtern und erfüllt gerade einmal den Anspruch der Zweckmäßigkeit. Der Vergleich mit Grafik-Größen muß sein - von einem „Gran Turismo" werden die EA-Flitzer schon im ersten Gang gnadenlos verblasen (um im Fachjargon zu sprechen). Auch die Perspektivenwahl hinterläßt zwiespältige Eindrücke: Den Unterschied zwischen Heckansicht und Cockpit-Perspektive könnt Ihr mit der Lupe suchen. Wechselt Ihr nämlich in die Innenansicht, wird lediglich der Wagen ausgeblendet - die Kameraeinstellung bleibt nahezu identisch. ■





Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Electonic Arts
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler	Point of View
Veröffentlichung:	Erhältlich	Muster:	Electonic Arts

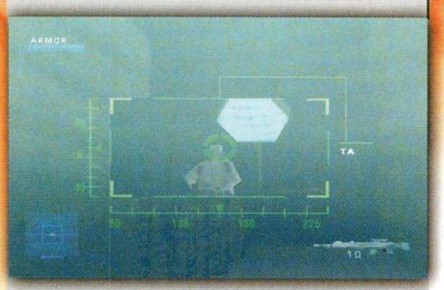






Text: Andreas Ulrich

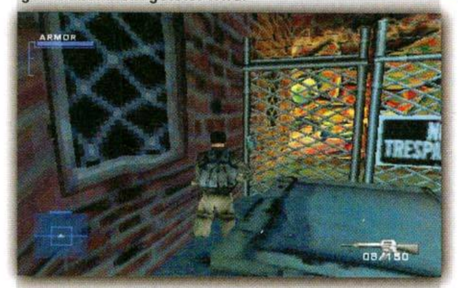




■ Lauft Ihr in das Licht, wird Alarm ausgelöst.



■ Ruft das Räumkommando um die Bombe zu entschärfen. Passt auf, daß der Spezialagent dabei nicht getötet wird.



■ Mit einem gezielten Schuß knackt Ihr auch das dickste Vorhängeschloß.



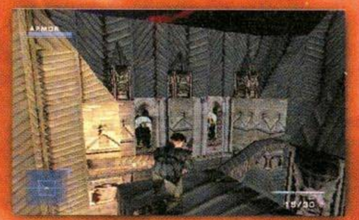
Syphon Filter

Gegen Gabrial Logan erscheint James Bond 007 wie ein schüchterner Chorknabe: Logan hat nicht nur die Lizenz zum Töten, er setzt sie auch ohne Zögern ein. Am liebsten richtet er seine Kanone auf skrupellose Terroristen. Als in Washington mal wieder der Terror-Alarm losschrillt, steht für die Verantwortlichen fest: Nur Logan kann den wahnsinnigen Erich Rhoemer aufhalten. Mit seinem biologischen Waffenarsenal be-droht der Schurke die gesamte Welt. Logans Einsatzbefehl lautet: Stelle den „Syphon Filter" Virus sicher und eliminiere Rhoemer!

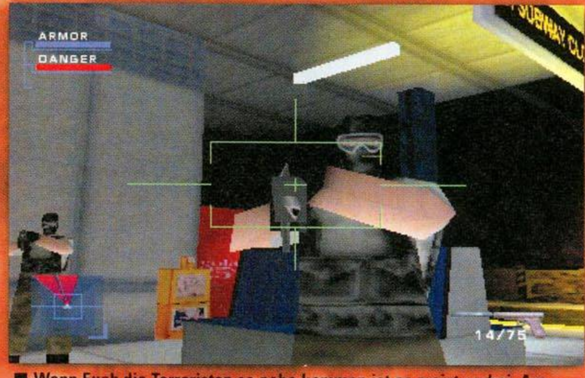
Als Gabriel Logan habt Ihr 20 schweißtreibende Missionen zu erfüllen. Die Kamera folgt Logan in bekannter 3rd Person Perspektive - die gleiche Spieltechnik kennt Ihr bereits aus der „Tomb Raider"-Serie. Mit dem normalen Joy-Pad oder Dual-Shock-Controller rennt Ihr durch die 3D-Kulissen, allerdings bietet die Analogsteuerung gegenüber dem Digitalkreuz keine Vorteile. Wild durch die Strassen rennen und auf alles draufhalten was sich bewegt, funktioniert nur im ersten Level. Sobald die Bomben in der U-Bahn-Station entschärft sind, geht es nur noch mit vorsichtigem Taktieren weiter. Auf Knopfdruck geht Logan in die Hocke und schleicht geräuschlos vorwärts. Jeder Winkel will gesichert werden: An der Kante kniet Ihr Euch hin und lugt vorsichtig um's Eck. Steht ein Söldner Wache, dann zückt Ihr je nach Situation die passende Kanone. Müßt Ihr unentdeckt bleiben, greift Ihr zur geräuschgedämpften Scharfschützenflinte oder zum Revolver mit Schalldämpfer. Versteckt im Schatten peilt Ihr mit dem L1-Taster den Feind an: Am einfachsten beseitigt Ihr die Bösewichte mit einem wohl platzierten Schuß in den Schädel. Trägt der Soldat eine kugelsichere Weste, richten nur Treffer in die Gliedmaßen und den Kopf Schaden an. Hat man Euch entdeckt, dann könnt Ihr voll draufhalten - egal ob mit Maschinenpistole oder Pump-Gun. „Syphon Filter" macht das Zielen leicht: Drückt Ihr den R1-Taster, visiert Logan automatisch den nächsten Terrori-



■ Der Mann vom Schlüsseldienst: Verriegelte Türen öffnet Logan mit einem kräftigen Tritt.



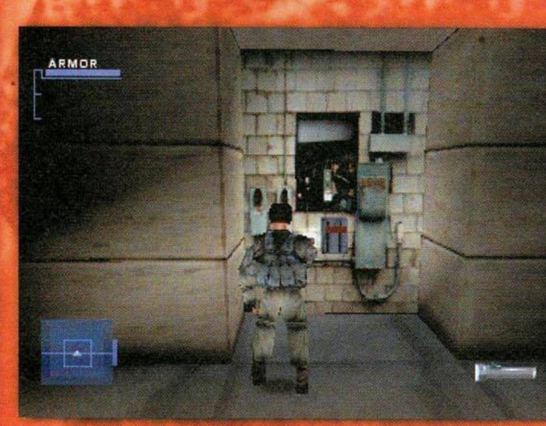
■ Als Mönche getarnte Terroristen mißbrauchen im Kloster Geiseln für Testreihen mit dem „Syphon Filter" Virus.



■ Wenn Euch die Terroristen so nahe kommen ist es meist vorbei. Am letzten Checkpoint beginnt Ihr von neuem.



■ Auf leisen Sohlen pirscht Ihr durch das Museum - entdeckt Euch eine Wache, ist der Einsatz fehlgeschlagen.



■ Mit der Taschenlampe leuchtet Ihr dunkle Ecken aus und entdeckt erst mit dem Lichtkegel Schlüsselstellen wie diesen Schalter.

sten an - Ihr trefft also immer. Bei der ziellosen Ballerei ist es unmöglich, ein spezifisches Körperteil anzuvisieren, stattdessen prasselt das Blei wahllos auf den Feind ein, und Ihr verpulvert wertvolle Patronen. Von flachgelegten Terroristen schnappt Ihr Euch Waffen und Munition, allerdings wird die geballte Ladung Blei auch dem kräftigsten Agenten mal zu schwer. Darum darf für jede Knarre nur eine festgelegte Anzahl Patronen mitgeschleppt werden. Das Arsenal in Eurem Rucksack ist reichlich: Von der 8mm-Pistole über eine G-18-Maschinenpistole bis zum Granatwerfer reicht Euer Waffenlager. Für jede Situation gibt es eine optimale Knarre: Muß ein feindlicher Söldner auf große Entfernung eliminiert werden, empfiehlt sich das Scharfschützengewehr. Ihr peilt durch das Fernrohr und zoomt mit bis zu 36-facher Vergrößerung mitten in die Action hinein. Für Nachteinsätze gibt es sogar eine Zielvorrichtung mit Restlichtverstärker. Je länger Ihr ruhig zielt, desto größer ist die Trefferwahrscheinlichkeit - eine grüne Leiste am Bildschirmrand zeigt Euch die Erfolgschance an.

Derweil Ihr die Waffenwahl selbst bestimmen könnt, habt Ihr Eure schußsichere Weste immer angelegt: Mit jeder Kugel, die Ihr Euch einfangt, nimmt deren Schutzkraft etwas ab. Schrumpft die Rüstungsleiste auf Null, geht jeder weitere Treffer direkt auf Eure Lebensenergie.

Ebenfalls nützlich: Eine dritter Balken zeigt, wie bedrohlich die Situation ist. Hat Euch ein Schütze genau im Visier, schlägt die Anzeige voll aus - und Ihr solltet Euch schnellstens aus dem Staub machen. Chancenlos seid Ihr gegen Granaten: Entkommt Ihr nicht aus dem Explosionsradius, dann ist es um Logan geschehen.

Ein Radar zeigt Euch, ob in der näheren Umgebung Feinde lauern. Allerdings werden nur Gegner angezeigt, mit denen Ihr auch Blickkontakt aufnehmen könnt. Verstecken sich die Schurken z.B. hinter einer Mauer, dann ist auch auf dem Radar nichts zu sehen. Erfüllt Ihr einen Teilauftrag (wie das Vermienen eines Treibstofftanks mit einem C4-Sprengsatz), dann wird dort ein Checkpoint gesetzt. Werdet Ihr von den Terroristen niedergestreckt, startet Ihr das Spiel beim nächsten Anlauf wieder an diesem Punkt. Sterben dürft Ihr unbegrenzt oft, abgespeichert wird nach dem erfolgreichen Abschluß eines Einsatzes ohnehin - und das Schreckgepenst einer begrenzenten Lebensanzahl hat man Euch erspart.

„Syphon Filter" ist alles andere als ein primitives Ballerspiel!

Logan ist aber nicht nur auf sein Waffenarsenal angewiesen - Euer Charakter ist außerdem ein kräftiger Athlet: Behende klettert er an der Front einer Kathedrale hoch, hangelt sich an Stahlträgern entlang und läßt sich metertief durch ein Glasdach fallen.

Ganz allein schafft's selbst Gabriel nicht: Gefährtin Lian Xing hält ständig Funkkontakt zu Euch. Entwickelt sich eine neue Krisensituation gibt sie Euch Bescheid, damit Ihr Eure Route über den Schauplatz entsprechend variiert.

„Syphon Filter" ist alles andere als ein primitives Ballerspiel. Wer nicht ständig auf der Hut ist und jeden Winkel überprüft, wird vor allem in den späteren Levels nicht lange überleben.

Ob der Action-Reißer von 989-Studios in Deutschland erscheint, ist zu bezweifeln: Kubikmeterweise Pixelblut und diebische Detailanimation in den Sterbesekunden Eurer Widersacher macht den Titel zum willkommenen Fressen für jede besorgte Hausmutter. Unter dem Strich ist „Syphon Filter" kaum brutaler als der herkömmliche Agenten-Thriller - aber für die Bpjs-Beamten aus Bonn vermutlich trotzdem ein blutrotes Tuch. ■

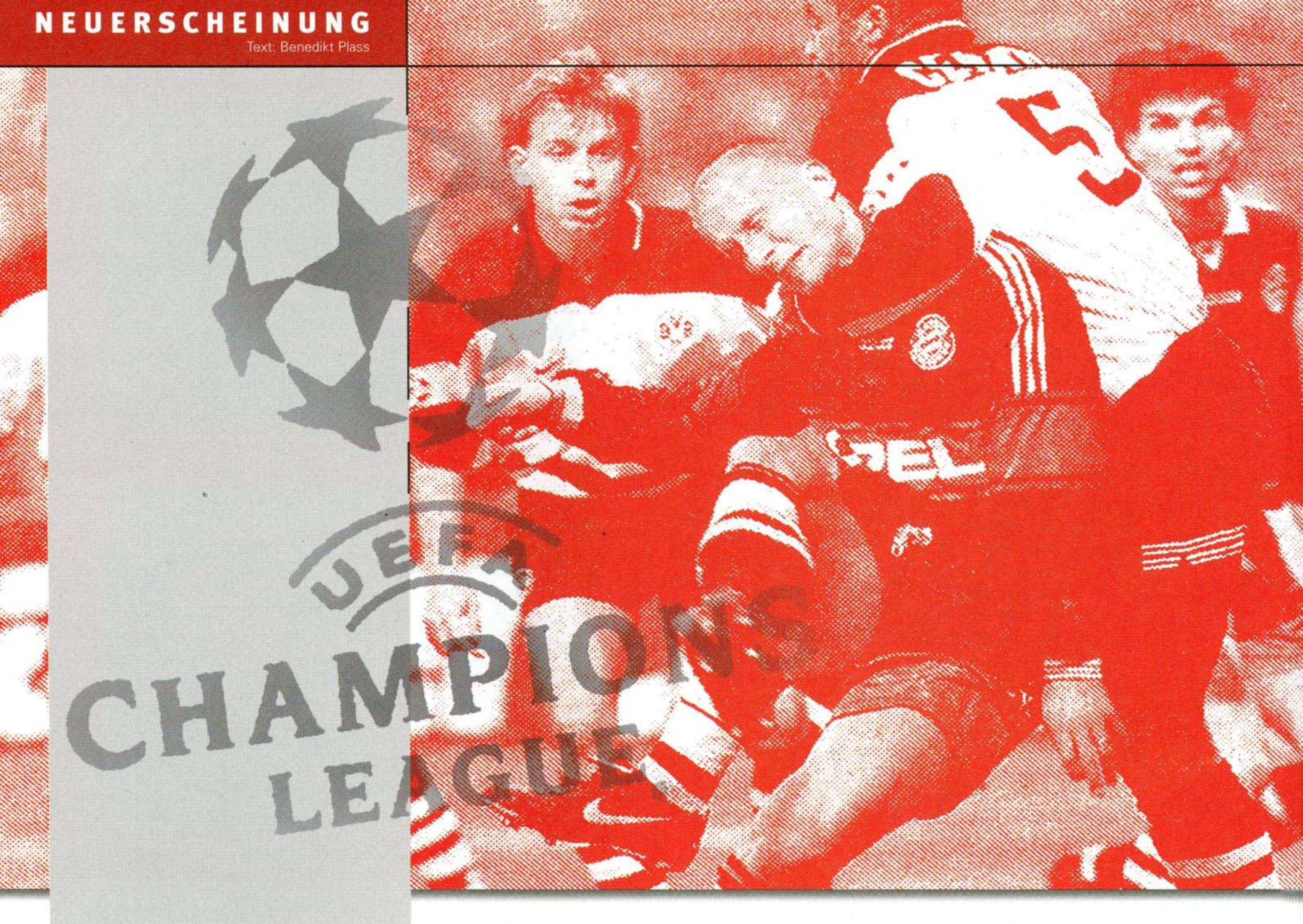
PlayStation

Genre: Action-Adventure	Anbieter: Eidetic
Spieleranzahl: 1	Entwickler: Eidetic
Veröffentlichung: K.A.	Muster: Fun Generation






Text: Benedikt Plass



UEFA Champions League

Mit „UEFA Champions League" füllt Anbieter Eidos die letzte Lizenz-Lücke. Wer von all den WM's und EM's genug hat, wird sich besonders freuen - die neue Silicon Dreams-Simulation kommt mit den Original- Mannschafts- und Spielerdaten daher.

„UEFA Champions League" ist der inoffizielle Nachfolger von Silicon Dreams' „World League Soccer 98". Zwar konnte Eidos Englands Jungstar Michael Owen für die 99er-Edition gewinnen, doch das Spiel erschien nicht in unseren Gefilden - scheinbar war man sich bei Eidos der übermächtigen „FIFA"-Konkurrenz bewußt.

Doch jetzt kann sich das Blatt zugunsten der „UEFA"-Kicker wenden: Der Titel wirkt durchgestylt und hält durchweg hohes technisches Niveau. Die Polygon-Balltreter traben in einer beachtlichen Auflösung von 640*256 Bildpunkten über den Rasen - zwar nicht übermäßig schnell, dafür bleibt die Spielgeschwindigkeit konstant. Gelungen sind auch die Animationen der digitalen Balltreter: Ob der Torhüter beim Abschlag seine Kameraden nach vorne dirigiert, oder der Gelbsünder nach gerechter Strafe wild protestiert - die Spieler sind authentisch in Szene gesetzt.

Optisch braucht sich das Bolzspektakel zur Champions League also nicht vor den Genre-Kollegen „FIFA 99" und „International Superstar Soccer Pro 98" zu verstecken - doch wie sieht es spielerisch aus?

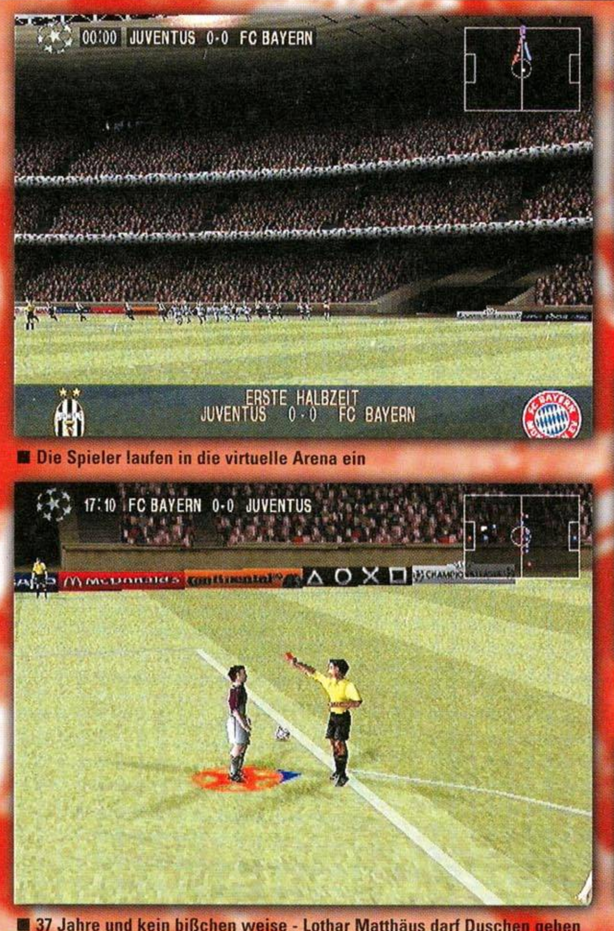
Aller Anfang ist schwer

Solltet Ihr zu den Fußball-Neueinsteigern zählen, kann Euch „UEFA" einige Frusterlebnisse bescheren. Auch die eingefleischten „FIFA"-Freaks sollten eine gehörige Portion Geduld mitbringen - die Steuerung reagiert oftmals zu träge.

Intuitives Passen wie bei Electronic Arts' Vorzeigesimulation wird Euch zu Beginn nicht gelingen, auch bis Eure Abwehr ihren Mann steht, vergehen einige Spiele. Um Euch auf den Kampf um die virtuelle Champions-League-Trophäe einzustimmen, macht Ihr ausgiebig Gebrauch vom Trainingsmodus. Hier könnt Ihr bei einem Spielchen die gewöhnungsbedürftige Steuerung verinnerlichen und fleißig Eckbälle sowie Freistöße üben.

Endlich bereit, die Herausforderung mit den europäischen Spitzenteams anzunehmen, wählt Ihr zwischen Simulations- und Arcade-Modus, anschließend betretet Ihr die digitale Fußballbühne.

Optisch braucht sich das Spiel zur Champions League nicht vor den Genre-Kollegen „FIFA 99" und „International Superstar Soccer Pro 98" zu verstecken!



■ Die Spieler laufen in die virtuelle Arena ein

■ 37 Jahre und kein bißchen weise - Lothar Matthäus darf Duschen gehen



■ Vor dem Spiel stellt Ihr Euer Team ein



■ Juve stürmt!

■ Die Vogelperspektive ist am übersichtlichsten, dafür grafisch unspektakulär



■ In der Halbzeit studiert Ihr die Statistik







We are the Champions

Mit „UEFA" könnt Ihr die komplette Saison 98/99 nachspielen. Gehört Ihr zu den nationalbewußten Fußball-Konsolisten, fällt Eure Mannschaftswahl auf den FC Bayern München oder den 1. FC Kaiserslautern - der Titel beinhaltet außerdem alle anderen europäischen Landesmeister.

Vor dem Match beweist Ihr Euer taktisches Geschick - und verändert bei Bedarf Euer Team. Vielleicht wollt Ihr statt des alternden Lothar Matthäus lieber einen Jung-Libero in Eurer Elf haben? Den gegnerischen Mittelstürmer permanent bewachen lassen? Eure Formation offensiver ausrichten? Kein Problem, „UEFA" bietet genügend Freiraum für taktische Spielereien.

Ich glaub´ ich bin im Fernsehen

Champions League-gerecht ist die Aufmachung vor dem Spiel: Kleine FMV´s stimmen Euch auf das bevorstehende Spektakel ein, und selbst an den Münzwurf für die Seitenwahl wurde gedacht.

Auch die zwei Kommentatoren vermitteln TV-Feeling - zwar sind die beiden etwas emotionslos, immerhin passen die Äußerungen meistens zum Spielgeschehen. Dafür gröhlen und singen die „UEFA"-Fans, daß es eine wahre Freude ist. Der Fußball-Atmosphäre ebenfalls förderlich sind die Wortwechsel zwischen den einzelnen Spielern.

Wie schon angesprochen, ist die Steuerung anfangs ein echter Knackpunkt: Zwar sind fulminante Manöver wie Seitfallzieher, Flugkopfball oder Volleyabnahme ausführbar, allerdings müßt Ihr sie Euch regelrecht beim Gegner abgucken - „UEFA"-Einsteiger verheddern sich die Finger.

Deshalb heißt es sprichwörtlich „am Ball bleiben". Also: Üben, üben, und nochmals üben.

Packende Torraumszenen sind bei „UEFA" an der Tagesordnung. Oft ist der Schlußmann die Ursache dafür: Wie bei vielen Konsolenumsetzungen des Ballsports auch, ist der Silicon Dreams-Goalie leider etwas unsicher. Erwischt er aber mal einen guten Tag, pariert er sogar vermeintlich unhaltbare Schüsse.

Produziert Eure „Torfabrik" erst einmal Treffer wie am laufenden Band, genießt Ihr via Replay die versenkten Schüsse: Die Wiederholung wird so lange aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigt, bis Ihr sie per Tastendruck beendet.

Wollt Ihr noch mehr Abwechslung, könnt Ihr 24 vorgegebene Szenarien nachspielen: So greift Ihr in der 43. Minute ein und verhelft der Bajuwaren-Elf aus München nach 0:1-Rückstand zum rettenden Unentschieden (wie in der aktuellen Saison gegen Manchester United passiert).

Neben der Möglichkeit, eigene Turniere zu kreieren und heiße Multi-Player-Sessions im Freundeskreis abzuhalten, rundet ein ausführliches Statistikpaket das Spiel zur Champions League ab. ■



Champions League History

Im Jahre 1955 hatte der französische Sportjournalist Gabriel Hanot eine Idee: Um dem Fußball zusätzliche Attraktivität zu verleihen, organisierte er ein Treffen mit den Vorständen der größten europäischen Vereine. Das Ergebnis war ein neuer Wettbewerb, der in der Saison 55/56 erstmals von 15 Mannschaften ausgetragen wurde. Die UEFA hielt es für eine Idee, die man unterstützen sollte und übernahm kurzerhand die Organisation des Wettbewerbs. Die Teilnahmebedingungen waren simpel: Der jeweilige Meister eines Landes war automatisch qualifiziert - somit erklärt sich auch der Name „Europapokal der Landesmeister". Der nach einem K.O.-System ausgetragene Wettbewerb erfuhr im Jahre 91 seine erste Reform. Da die teilnehmenden Vereine ihr finanzielles Risiko minimieren wollten, fanden erstmals in der Saison 91/92 Gruppenspiele statt, somit konnte der jeweilige Schatzmeister mit mindestens sechs Spielen seines Vereins kalkulieren. Die nächste Neuerung fand 94/95 statt - neben den Meistern aus den acht stärksten Ländern gab es von nun an noch eine zusätzliche Qualifikation der schwächer eingestuften Länder - somit konnten erstmals 16 Vereine teilnehmen. 1997 wurde die Champions League erneut reformiert: Über eine zusätzliche Qualifikation konnte sich auch der Zweitplazierte einer Liga qualifizieren. Deutschland spielte bei dieser Reform eine besondere Rolle: Durch einen organisatorischen Fehler durften gleich drei Mannschaften an den Start gehen: Bayern München als deutscher Meister, Bayer Leverkusen als qualifizierter Zweiter und Borussia Dortmund als Titelverteidiger. Inzwischen spielen gar 24 Vereine um den Titel, für das nächste Jahr sind 32 Teams geplant - bei einem Preisgeldvolumen von knapp einer Millliarde Mark.



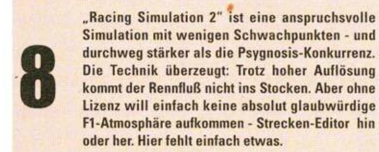


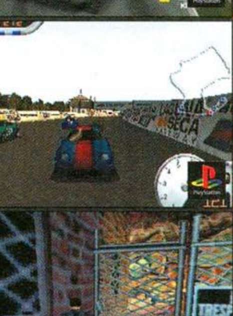




wer.tungsf









Spiel	au andreas.ulrich	bp benedikt.plass
Asterix Seite: 036-037		**5** Schade, schade. Scheinbar hat man Infogrames die Comic-Vorlage nicht gelesen - die bringt jedenfalls wesentlich mehr Spaß. Wer ohne digitalen Asterix und Obelix nicht glücklich wird, kann Probe spielen - aber erwartet keine Zaubertrank-Wirkung. „Asterix" ist ein fader „Risiko"-Eintopf, hier und da mit Hüpfeinlagen garniert - und nicht mehr.
Beetle Adventure Racing Seite: 038-041		**8** Das Spiel zur kultigen Käferkiste ist ein echter Tip für alle Rennspielhungrigen - vorrausgesetzt Ihr legt nicht allzu großen Wert auf authentisches Fahrverhalten und realistische Steuerung. Die knallbunten „Beetles" flitzen über ebenso abgefahrene wie anspruchsvolle Strecken - leider wird die 4MB-Erweiterung nicht unterstützt. N64-Besitzer mit Hang zu Fun-Racern greifen zu!
Castlevania Seite: 042-048		**9** Das N64-Comeback des Peitschenabenteuers entwickelt erst nach einiger Spielzeit seine wahren Grusel-Qualitäten: „Castlevania" gehört zwar nicht zur Grafik-Elite der Nintendo-Konsole, dafür hat die Atmosphäre nichts vom Charme vergangener Zeiten eingebüßt - im Gegenteil, auch in 3D kommt der Fan voll auf seine Kosten.
Gex 3: Deep Cover Gecko Seite: 050-052		**7** Der coole Gex ist wieder da: Doch sein Auftritt ist bei weitem nicht so spektakulär wie noch vor einem Jahr - damals präsentierte Chrystal Dynamics mit „Gex: Enter the Gecko" das erste waschechte 3D-Jump´n Run für die PlayStation. Leider stören im Nachfolger die gleichen Fehler: Fans des zweiten Teils greifen trotzdem zu.
Racing Simulation 2 Seite: 054-057	**8** „Racing Simulation 2" ist eine anspruchsvolle Simulation mit wenigen Schwachpunkten - und durchweg stärker als die Psygnosis-Konkurrenz. Die Technik überzeugt: Trotz hoher Auflösung kommt der Rennfluß nicht ins Stocken. Aber ohne Lizenz will einfach keine absolut glaubwürdige F1-Atmosphäre aufkommen - Strecken-Editor hin oder her. Hier fehlt einfach etwas.	
Sports Car GT Seite: 058-059		**6** „Sports Car GT" ist der nächste Versuch, dem großen Vorbild „Gran Turismo" den Rennspiel-Rang abzufahren. Der Titel kann in keinster Weise mit dem Sony-Spektakel mithalten: Zwar dürft Ihr die gesamte amerikanische GT-Serie nachspielen und Eure Boliden nach Herzenslust aufmotzen - doch technisch wie spielerisch kann mich Westwoods Machwerk nicht überzeugen.
Syphon Filter Seite: 060-061	**8** Ein Muß für alle, die „Metal Gear Solid" schon durchgespielt haben. Spannende Story, tolle Atmosphäre und technisch einwandfrei. Zugegeben: An manchen Stellen ist's unnötig brutal, aber für den hartgesottenen Action-Puristen trotzdem ein Fest. Nervig: Obwohl Ihr ein Gebiet bereits befriedet habt, tauchen noch immmer Gegner auf. Mir hat „Syphon Filter" gefallen - aber meinem kleiner Bruder schenken werde ich es nicht...	
UEFA Champions League Seite: 062-063		**8** „UEFA Champions League" ist neben „FIFA99" und „International Superstar Soccer Pro 98" die beste Wahl für den PlayStation-Fußballer. Es macht einfach Spaß, europäische Spitzenteams zu virtuellen Cup-Ehren zu führen. Mit „Uefa" kommt echtes Live-Feeling auf - Ihr fühlt euch wie bei einer Fernsehübertragung. Lediglich die unsaubere Steuerung steht einer Spitzenwertung im Weg.

orum

dj daniel.johannes	fd fabian.döhla	rb robert.bannert
5 Beim Jupiter - mit „Asterix" hat sich Infogrames leider keinen Lorbeerkranz verdient. Auch diesmal wurde die Chance auf ein anständiges Lizenz-Produkt vergeigt: Anstatt für 100,- DM einen frechen Risiko-Klon zu erwerben, investiere ich das Geld lieber in die Deluxe-Ausführung des Original-Brettspiels - auf mickrige Cartoongrafik und Dudelsound kann ich verzichten.	**4** Asterix setzt die Umsetzungs-Tradition so unrühmlich fort wie sie begann. Auch diesmal wurde geschlampt: Sparflammen-Animation und Micker-Strategie lassen sich trotz Zielgruppen-Diskussionen nicht entschuldigen. Ich investiere mein Geld lieber in die ganz vorzüglichen Comics - Lizenz-Schrott gibt's genug! Eigentlich schade - das Thema hat Potential. Hoffentlich fällt den Käufern nicht der Himmel auf den Kopf!	
8 Während Ihr auf der PlayStation meist mehr Tiefgang geboten bekommt, geht's bei „Beetle Adventure Racing" sofort auf die Piste. Die verwinkelten Strecken mit zahlreichen Überraschungen hinterließen bei mir einen positiven Eindruck - gleiches gilt für die Steuerung. Lediglich die Technik ist nicht auf dem neuesten Stand - ich habe mir zumindest eine höhere Auflösung gewünscht.	**8** Simple Steuerung und abwechslungsreiche Strecken - so muß ein Fun-Racer aussehen! Dank moderat steigendem Schwierigkeitsgrad bleibt Ihr länger dran - mir wurde es in der letzten Spielstufe allerdings zu happig. Technik-Fetischisten bemängeln Slowdowns und fehlende Expansion Pak-Unterstützung - der Rest der Rennspiel-Meute steigt ein und hat Spaß, alternativ auch zu viert. Kein „Diddy Kong Racing", aber dennoch sehr gut!	**7** Ich hänge weder dem Auto-Kult an, noch kann ich mich für Lizenz-Hipe begeistern - aber dieses Spiel hat Charme. Abwechslungsreiche Strecken, fantasievolle Optik und hübsche Präsentation. Was will ich mehr? Ganz klar: Eine anständige Steuerung will ich! Die ist mir hier nämlich eine Spur zu träge. Mein Beetle ist wie ich: Er tut nur das, was er will.....
9 Laßt Euch von dem langweiligen ersten Level nicht täuschen - „Castlevania" hat den Sprung in die dritte Dimension mit Bravour bestanden, und begeistert wie eh und je. Fans der Konami-Reihe können bedenkenlos zugreifen, der N64-Ausflug des Peitschenschwingers rangiert nur knapp hinter dem faszinierenden „Symphony of the Night" (PlayStation). Aber auch neu eingestiegene Horror-Freaks sollten einen Blick riskieren.	**9** Während sich die Familie Belmont über die Unsterblichkeit von Dracula moniert, ist die Vampirjäger-Sippe selbst nicht totzukrigen. „Castlevania" überzeugt auch auf dem Nintendo 64 - allerdings merkt man dem Spiel seine lange Entwicklungsphase an. Die ersten Abschnitte sind offenbar schon vor drei Jahren entworfen worden, grafisch nicht unbedingt mein Ding. Spielerisch ist aber alles im Lot, technisch gibt's den ein oder anderen Slowdown.	**9** Hierauf habe ich seit Jahren gewartet: „Castlevania" in 3D! Das Resultat ist zwar nicht ganz das, was ich mir erhofft habe - aber immer noch jede Mark wert! Ob Ihr Fan der Klassiker-Reihe seid oder nicht, Euer Geld ist gut angelegt: Ich habe jede Melodie mitgeträllert und jeden Geist mit Hingabe ausgetrieben! Nur schade, daß Euer Vampir-Jäger so oft in die Zeitlupe verfällt: Die Entwickler haben sich einfach zu viel Zeit gelassen!
8 Wer stolzer N64-Besitzer ist, quittiert den Release von „Gex: Deep Cover Gecko" mit einem sanften Lächeln. Im Schatten von „Banjo-Kazooie" wirken sowohl Spieldesign als auch Optik reichlich antiquiert. Auf der PlayStation sieht's ein wenig anders aus: Die abwechslungsreiche Grafik und Unmengen an versteckten Gags machen Laune. Jump'n Run-Fans spielen Probe.	**8** Die kurze Zeitspanne zwischen den Spielen merkt man dem letzten Stück der Trilogie leider an, viel hat sich wirklich nicht getan. Die Kameraführung hat man noch immer nicht im Griff, zudem geht's oft ganz gewaltig in die Knie. Zudem nervt die deutsche Gex-Stimme - weniger ist manchmal mehr. Gewohnt souverän hingegen das Leveldesign - die Streifzüge durch die weitläufigen Stages machen Spaß! Wertungsabzug gibt es trotzdem - die technische Uhr ist nämlich nicht stehengeblieben.	**9** Der muntere Gecko hat seit seinem letzten PlayStation-Ausflug kaum dazu gelernt - trotzdem ist und bleibt er die charmanteste Eidechse der Konsolenwelt. Flotte Sprüche, flottes Level-Design - und flotte Optik: alles drin. Allein die Kamerführung nervt nach wie vor: Kaum will Gex abspringen, schwenkt die Kamera um - und Ihr fallt auf die Nase!
9 Schon wieder ein Rennspiel! Im Gegensatz zum Totalschaden „Formel 1 98" macht „Racing Simulation 2" (was für ein Titel) mordsmäßig Spaß. Die Geschwindigkeit wird von der Grafik-Engine ansprechend vermittelt - und auch die Steuerung verdient Lob. Ärgerlich hingegen die fehlende Lizenz - der oberflächliche Editor hilft da wenig! Dennoch: Für Rennsport-Freunde ein Pflichtkauf!	**9** Nachdem „Formel 1 98"-Desaster zeigt UBI Soft, wie man's richtig macht. Original-Lizenzen sind mir schnuppe- die Spielbarkeit zählt. Zudem kann man mit dem Editor zumindest ansatzweise die persönlichen Lieblinge „nachbauen". Grafisch wird der Psygnosis-Rennstall hochauflösend überrundet, spielerisch gibt's wenig zu deuteln. Für Formel-1-Fans ein Pflichtkauf - ab ins PlayStation-Monokoque!	
6 Amerikanische Sportwagen auf pixeligen Pisten - darauf kann ich wirklich verzichten. Die starke Konkurrenz läßt zurecht die Frage nach der Existenzberechtigung von „Sports Car GT" aufkommen. Nur Hardcore-Fans mit ausgeprägtem Sammlertrieb drehen ein paar Proberunden - mein neGcon bleibt aber in der Garage. Vielleicht sollte die Westwood Studios doch lieber den Strategiespielen treu bleiben...	**7** Das x-te PlayStation-Rennspiel fährt leider mal wieder mit dem Strom. Unspektakuläre Grafik (mit häßlichen Texturen-Fehlern) und der völlig fehlenden Realismus sorgen für dicken Punktabzug. Immerhin, die Steuerung ist toll umgesetzt und auch die Geschwindigkeit der Highspeed-Flitzer kommt gut rüber. Dennoch - Amerikaner haben definitiv mehr Spaß. Ich düse lieber im Rally-Wagen über Korsika anstatt Betonpisten unsicher zu machen!	**6** Wie spannend. Wenn ich schon im Kreis herumfahren muß, dann muß wenigstens das Strecken-Design stimmen! Okay, Rundkurs-Rennen liegen mir ohnehin nicht gerade - aber warum muß es denn auch noch langweilig aussehen? Tuning-Optionen und Feature-Wut können den Fan vielleicht bei der Stange halten - aber mir ist's entschieden zu „rund"!
	9 Hart an der Grenze des guten Geschmacks, so läßt sich „Syphon Filter" umschreiben. Wer keine Hemmungen hat und die virtuelle Hinrichtung nicht scheut, bekommt ein intelligentes Action-Spiel mit dezenter Rätselwürze. Das Blut fließt in Strömen und die Gegner gehen in Flammen auf - fein! Der kleine Bruder bleibt allerdings draußen - erst bei „Gex" darf er wieder ins Spielezimmer! Erfahrene Zocker haben den bösen „Syphon Filter"-Virus leider zu schnell im Griff!	**6** Laufen, feuern - oder tot umfallen: wie innovativ. Für mich ist „Syphon Filter" nicht anderes als die „Tomb Raider"-Ausführung des obligatorischen Ego-Shooter-Einerleis. Zugegeben - Mission-Design und Atmosphäre stimmen, aber die allein machen eben noch kein gutes Action-Spiel. Größtes Manko: Die Steuerung. Euer Agent rennt, springt und klettert direkt in die Schußlinie - gemäßigte Tempi sind dem Helden unbekannt.
	8 Schmucke Präsentation und hochauflösende Grafik - optisch kann sich der Lizenz-Kracher durchaus mit „FIFA" und Co. messen. Leider hapert's beim Spielablauf - die Präzision der EA-Kicker wird nicht ganz erreicht. Zudem vermisse ich das dynamische Duo Hansch und Poschmann. Der Eidos-Kommentator macht seine Sache zwar gut, kann die hohe Meßlatte aber nicht erreichen. Fußball-Fans riskieren einen intensiven Blick!	

DVD´S & VIDEOSPIELE

Original U.S. und Japan Importe neuer Videos auf DVD
Nintendo 64 - Sony Playstation - Sega Dreamcast - Neo Geo - Gameboy - PC CD Rom - Saturn



JASON
Original Maske
1. Metal Look
2. Night Glow

39,90 DM

MICHAEL MYERS
AB MAI WIEDER LIEFERBAR
79,90 DM

SPAWN "CYBER VIOLATOR"
"Mc Farlane" Maske

79,90 DM

SCREAM
Original Maske

39,90 DM



HORROR MASKE
hochwertige Verarbeitung

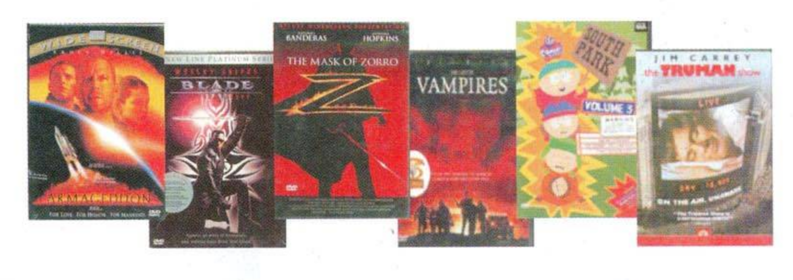
79,90 DM



SCREAM
Original Kostüm
inkl. Maske
89,90 DM



FREDDY
Original Maske + Hut
99,90 DM
Freddy Claw
49,90 DM



Alle DVDS sind Code 1
Original U.S. Deluxe Versionen

Titel	Preis
Armageddon Dir Cut	soon
Deep Impact	69,90 DM
Phantoms	69,90 DM
The Big Hit	69,90 DM
Out of Sight	69,90 DM
Jacky Chans Who iam	69,90 DM
Ronin	69,90 DM
Carpenters Vampires	69,90 DM
Legionaire	69,90 DM
Fatal Fury Motion P.	69,90 DM
Cube	69,90 DM
Snake Eyes	69,90 DM
Urban Legends	69,90 DM
Trueman Show	69,90 DM
He got Game	69,90 DM
Rounders	69,90 DM
South Park 1-4 je	59,90 DM

Titel	Preis
Blade	69,90 DM
Rush Hour	69,90 DM
Soldier	59,90 DM
Tekken Motion P.	69,90 DM
Slums of Bev. Hills	69,90 DM
Futuresports	69,90 DM
Antz	69,90 DM
Ever after Cinderella ...	69,90 DM
I know ... last summer	69,90 DM
Meet Joe black	69,90 DM
Dragonballz Arrival	69,90 DM
Pleasantville	69,90 DM
American Hist. X	69,90 DM
Siege	soon
A Bugs life	soon

Andere auf Anfrage ...

DTS DVD's
The ultimate In Sound

Titel	Preis
Dantes Peak	79,90 DM
Waterworld	79,90 DM
Daylight	79,90 DM
The Jackal	79,90 DM
Dragonheart	79,90 DM
Born on 4th July	79,90 DM
Dance with wolves	79,90 DM
Shadow	79,90 DM

Komplette Liste aller lieferbaren DVD'S finden Sie auf unserer Homepage www.maro-gmbh.com




SEGA DREAMCAST

Artikel	Preis
Dreamcast hk	699,90 DM
Dreamcast jp	729,90 DM
VMS Memory Card	79,90 DM
Joypad	89,90 DM
Joystick	179,90 DM
PAL Converter	79,90 DM
SVHS Kabel	89,90 DM
Evolution	169,90 DM
Virtua Fighter 3 tb	159,90 DM
Sega Rally 2	149,90 DM
Pen Pen	99,90 DM
Power Stone	149,90 DM
Godzilla	99,90 DM
Incoming	169,90 DM
Blue Stinger	149,90 DM
Geistforce	169,90 DM
Sonic Adventures	169,90 DM
Sengoku	79,90 DM
Seventh Cross	99,90 DM
Tetris	139,90 DM





SNK NEO GEO POCKET

Artikel	Preis
NEO GEO Pocket	109,90 DM
King of Fighters 98	69,90 DM
Samurai Shodown	69,90 DM
Neo Geo Cup 98	69,90 DM
Pocket Tennis	69,90 DM
Baseball Star	69,90 DM
Puzzled	69,90 DM

BASEBALL STARS

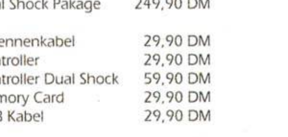
SNK NEO GEO CD

Artikel	Preis
NEO GEO CD Pal	469,90 DM
Joypad	69,90 DM
Antennenkabel	49,90 DM
RGB Kabel	39,90 DM
Agressors of d. Kombat	19,90 DM
Basball Stars	39,90 DM
Double Dragon	49,90 DM
Fatal Fury Real Bout2	99,90 DM
Galaxy Fight	29,90 DM
King of Monsters 2	19,90 DM
King of Fighters 95	39,90 DM
King of Fighters 98	119,90 DM
Last Blade	79,90 DM
Mah Jong Story	19,90 DM
Metal Slug 2	139,90 DM
Ninja Combat	29,90 DM
Puzzled	49,90 DM
Riding Hero	29,90 DM
Soccer Brawl	19,90 DM
Savage Reign	29,90 DM
Super Sidekicks 3	39,90 DM
Super Baseball 2020	19,90 DM
Super Spy	19,90 DM
World Heroes Perfect	29,90 DM





SONY PLAYSTATION



Artikel	Preis
Sony Playstation Dual Shock Pakage	249,90 DM
Antennenkabel	29,90 DM
Controller	29,90 DM
Controller Dual Shock	59,90 DM
Memory Card	29,90 DM
RGB Kabel	29,90 DM
Abes Exodus	89,90 DM
Breath of Fire 3	99,90 DM
Blaze ´n ´Blade	99,90 DM
Bust A Move 4	79,90 DM
Crash Bandicoot 3	99,90 DM
Driver	109,90 DM
F1 Racing Sim. 2	79,90 DM
FIFA Soccer 99	99,90 DM
Grandstream Saga	99,90 DM
KKND 2 Krossfire	99,90 DM
L. of Kain Soulreaver	109,90 DM
Metal Gear Solid incl. Silent Hill Demo	99,90 DM
Metal Gear Solid Premium Pack	159,90 DM
Need for Speed 4	99,90 DM
NFL Extreme	99,90 DM
Premiere Manager 99	99,90 DM
Popoulos	89,90 DM
Ridge Racer TYPE 4	99,90 DM
Running Wild	89,90 DM
Wild Arms	99,90 DM

Stuttgart
MARO VIDEOSPIELE
Marienstr. 23
70173 Stuttgart
Tel. 0711 221 422
Fax 0711 221 425

Ulm
MARO VIDEOSPIELE
Zeitblomstr. 31
89073 Ulm
Tel. 0731 6020 755
Fax 0731 6020 756
Laden & Versand

Reutlingen
MARO VIDEOSPIELE
Wilhelmstr. 8
72764 Reutlingen
Tel. 07121 320 014
Fax 07121 320 045
Laden & Versand

Spaichingen
MARO VIDEOSPIELE
Obere Wiesen 1
beim Grosso
78549 Spaichingen
Tel. 07424 503 763

Erlangen
MARO VIDEOSPIELE
Göthestr. 32
91054 Erlangen
Tel. 09131 816 880
Fax 09131 816 881
Laden & Versand

Baden Baden
MARO VIDEOSPIELE
Buttenstr. 4
76530 Baden Baden
Tel. 07221 381 30
Fax. 07221 335 68

Ludwigsburg
MARO VIDEOSPIELE
TOPMEDIA
Solitudestr. 3
71638 Ludwigsburg
Tel. 07141 902 242

Nürnberg
STAGE 1
Glogauer Str. 30/98
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886

Hamburg
N.R.G.
Mundsburger Damm 54
22087 Hamburg
Tel. 040 255 663
Fax 040 229 443 03



WIR SIND
OFFIZIELLER SNK NEO GEO DISTIBUTROR



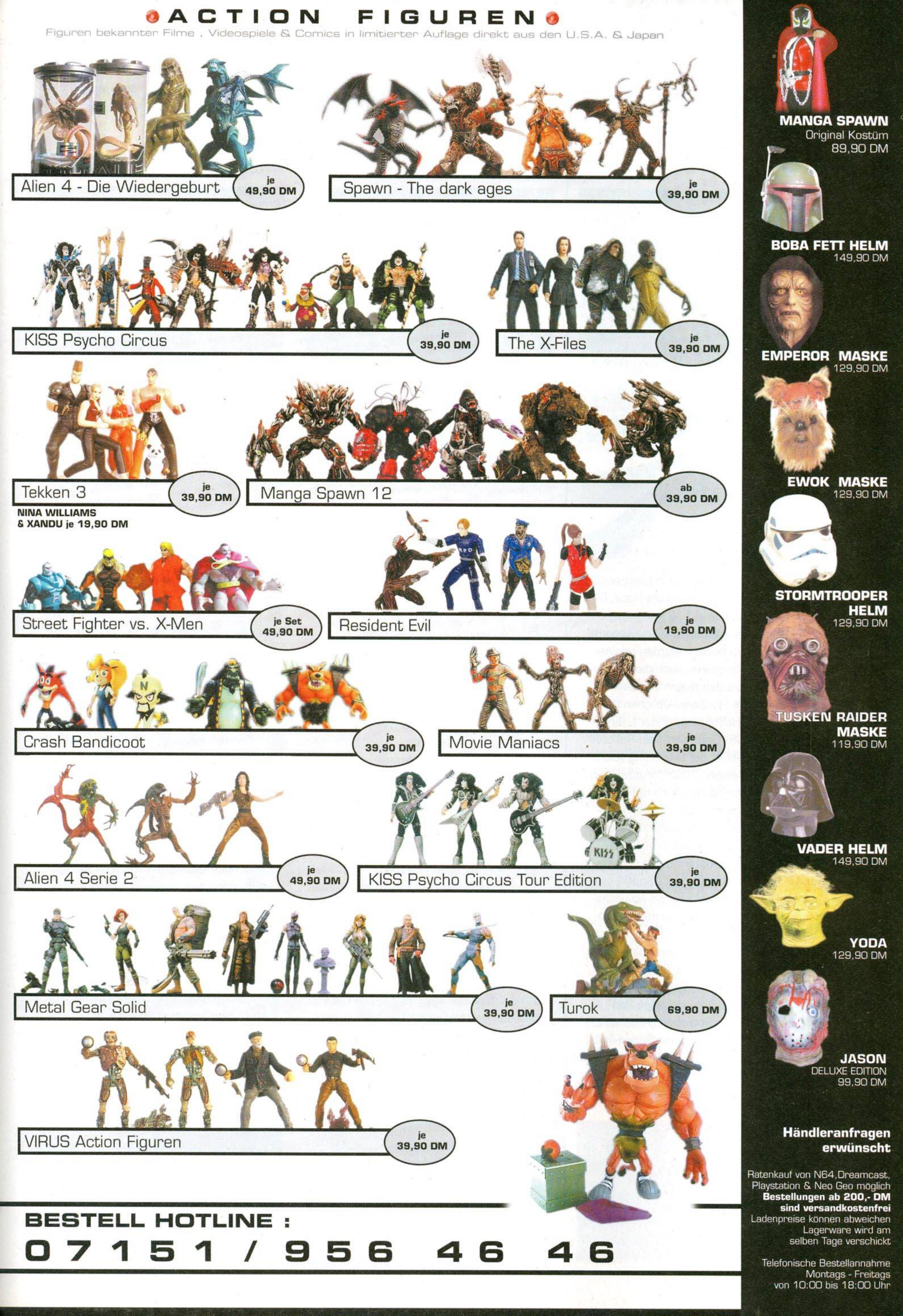
STÄNDIG
AKTUELLSTE DVD IMPORT TITEL IM ANGEBOT



VIDEOSPIELE

www.maro-gmbh.com

Unsere Internet - Seite in neuem Outfit & mit neuen Funktionen


ACTION FIGUREN
Figuren bekannter Filme , Videospiele & Comics in limitierter Auflage direkt aus den U.S.A. & Japan
Alien 4 - Die Wiedergeburt
je 49,90 DM
Spawn - The dark ages
je 39,90 DM
KISS Psycho Circus
je 39,90 DM
The X-Files
je 39,90 DM
Tekken 3
je 39,90 DM
NINA WILLIAMS & XANDU je 19,90 DM
Manga Spawn 12
ab 39,90 DM
Street Fighter vs. X-Men
je Set 49,90 DM
Resident Evil
je 19,90 DM
Crash Bandicoot
je 39,90 DM
Movie Maniacs
je 39,90 DM
Alien 4 Serie 2
je 49,90 DM
KISS Psycho Circus Tour Edition
je 39,90 DM
Metal Gear Solid
je 39,90 DM
Turok
69,90 DM
VIRUS Action Figuren
je 39,90 DM
BESTELL HOTLINE :
07151 / 956 46 46
MANGA SPAWN
Original Kostüm
89,90 DM
BOBA FETT HELM
149,90 DM
EMPEROR MASKE
129,90 DM
EWOK MASKE
129,90 DM
STORMTROOPER HELM
129,90 DM
TUSKEN RAIDER MASKE
119,90 DM
VADER HELM
149,90 DM
YODA
129,90 DM
JASON
DELUXE EDITION
99,90 DM
Händleranfragen erwünscht
Ratenkauf von N64, Dreamcast, Playstation & Neo Geo möglich
Bestellungen ab 200,- DM sind versandkostenfrei
Ladenpreise können abweichen
Lagerware wird am selben Tage verschickt
Telefonische Bestellannahme
Montags - Freitags
von 10:00 bis 18:00 Uhr

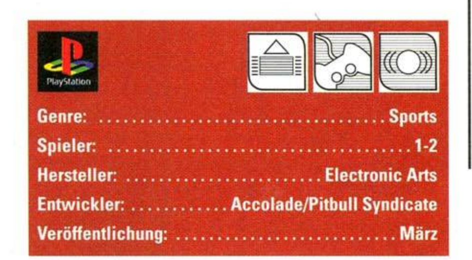
Big Air



Mit „Big Air" schickt auch Electronic Arts ein Snowboardspiel auf die Piste. Der Brett -Artist darf sich auf 30 Kursen in sechs Ländern austoben. Für Snowboards wie Designer-Klamotten wurden original Sport-Lineups lizensiert - auch die digitalen Snowboarder wurden realen Vorbildern nachempfunden. In Genre-üblichen Disziplinen wie der Half-Pipe oder der („Big Air") Schanze müßt Ihr Grab- und Spin-Rekorde aufstellen. Leider ist die Steuerung reichlich unpräzise - um einen „1080°" auszuführen, bedarf es einiger Übung. Auch optisch ist „Big Air" eher unspektakulär: Das Hardware-Potential wird nicht genutzt- verpixelte Optik und verzerrte Texturen sind die Folge. Musikalisch unterstützen Crossover-Bands wie „Andalusia" oder „Snuff" das Schnee-Spektakel - mit ebenso abwechslungsreichen wie Trend-gerechten Audio-Einspielungen.

Trotz Originallizenzen kann „Big Air" in keiner Hinsicht mit der PlayStation-Referenz „Coolboarders 3" konkurrieren. Grobe technische Schwächen und träge Pad-Abfrage lassen den Snowboard-Fan sprichwörtlich „kalt" - dem fetzigen Sound-Track und schmucken Boarder-Outfits zum Trotz. *(bp)*

4 von 10



Genre: Sports
Spieler: 1-2
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Accolade/Pitbull Syndicate
Veröffentlichung: März

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter





Capcom schlägt wieder zu! Schon wieder, werden einige von Euch maulen.

Verständlich, denn erst kürzlich veröffentlichte der Beat´em Up-Spezialist den dritten Teil der „Street Fighter"-Reihe (siehe letzte Ausgabe). Über „Marvel Super Heroes vs. Street Fighter" freut sich vor allem der Comic-Fan: Ihr dürft mit gezeichneten Legenden wie Spider-Man, Hulk oder Captain America auf die „Street Fighter" eindreschen - und umgekehrt.

In den zahllosen wie abwechslungsreichen Stages fühlt Ihr Euch wie in einer leibhaftigen Zeichentrickfolge - die Bitmap-Kämpfer gleiten flüssig und anmutig über den Bildschirm. Die knallbunte Szenerie kommt trotzdem nie ins Stocken, auch nicht bei bildschirmfüllenden Spezial-Attacken der Kontrahenten. Sonys Dual Shock-Controller unterstützt das Beat'em-Up-Turnier mit heftigen Rüttel-Einlagen: Wer einen Treffer kassiert, wird tüchtig durchgeschüttelt.

Das Spieltempo bestimmt Ihr vor dem Kampf: Ihr wählt zwischen der normalen Geschwindigkeit und der superschnellen „Turbo"-Option.

An der Spielmechanik hat sich erwartungsgemäß nichts verändert. In alter „Street Fighter"-Manier verhaut Ihr Eure Gegner mit geschickten Tasten-Kombinationen. Seit Super Nintendo-Zeiten hält Capcom an dem bewährten „Halbkreis-Drücken"-System fest - die Spielbarkeit war schon damals unangefochten.

Anfangs rekrutiert Ihr aus einer siebzehnköpfigen Kämpfer-Riege - die besteht titelgemäß zur Hälfte aus „Marvel Super Heroes" und der „Street Fighter"-Mannschaft: Neben den bereits erwähnten Comic-Gestalten trefft Ihr auf Cyclops, Wolverine, BlackHeart, Omega Red und Shuma-Gorath. Auf der Gegenseite freuen sich Nostalgiker über (die wohl niemals alternden) Ryu, Ken, Chun-Li, Dahlsim, Zangief, Bison, sowie Akuma, Sakura und Dan.

Im „Battle"-Modus entscheidet Ihr Euch für einen Haupt- und einen Nebencharakter. Hierzu dürft Ihr die Schläger miteinander kombinieren: Kämpft Ihr bspw. mit Spider-Man und Ryu, agiert Ihr hauptsächlich mit dem Spinnen-Freund. Ryu kommt nur bei bestimmten Tastenkombinationen zum Vorschein - sein gefürchteter Dragon Punch läßt grüßen. Dank „Zwei in Einem"-Prinzip könnt Ihr auf interessante Kombinationen zurückgreifen.

Für den „Hero-Battle" müßt Ihr Euch für zwei Charaktere der gleichen Partei entscheiden - das Ziel ist bei beiden Spielvarianten klar definiert: Prügelt Euch bis zum finalen Turnierplatz durch und besiegt den Endgegner!

Weniger wichtig: Sound-Effekte und hausmännische Musikkost passen zwar zum Comic-Ambiente, treten aber dezent in den Hintergrund.

Am meisten Spaß habt Ihr mit einem menschlichen Opponenten. Doch auch die CPU-Kontrahenten haben einiges auf dem Kasten - wildes Herumgehämmere auf den Tasten läßt Euch alt aussehen. Wer 2D-Prügler noch nie leiden konnte, wird sich allerdings auch von „Marvel Super Heroes vs. Street Fighter" nicht bekehren lassen. Zwar präsentiert Capcom nur den x-ten Aufguß eines Klassikers - aber das System ist ebenso bewährt wie traditionsreich, und in Kombination mit den Comic-Heroen bringt das angestaubte „Street Fighter"-System gleich doppelt so viel Spaß. Da auch technisch alles im Lot ist, für unersättliche Prügel-Fans eine echte Alternative. *(bp)*

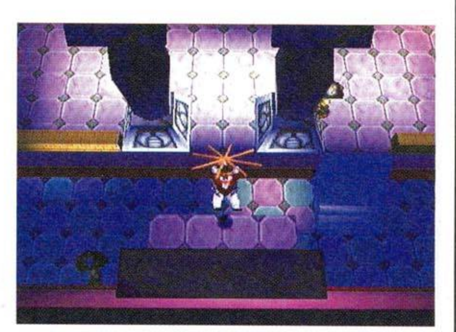
8 von 10

PlayStation

Genre: Beat'em Up
Spieler: 1-2
Hersteller: Virgin
Entwickler: Capcom
Veröffentlichung: März

Monkey Hero





Auf den Spuren von Donkey Kong: Für ihr Action-Adventure „Monkey Hero" griff Entwickler BLAM! auf einen affigen Protagonisten zurück. Doch ist der Humanoide kein unbekannter Held: In chinesischer und japanischer Mythologie hat er längst seinen festen Platz. Der „Affenkönig" oder „Steinaffe", wie er auch genannt wird, ist in Japan unter dem Namen Songoku bekannt - chinesische Historiker kennen den kleinen Kerl als „Song Wu Kong".

Zu Spielbeginn wandert IHr noch unbewaffnet durch die bunten Anime-Landschaften, erst später bekommt Ihr den vielseitig einsetzbaren Bambusstab. Mit dem handlichen Schlaginstrument prügelt sich Monkey nicht nur den Weg frei - der hohle Stock leistet auch hervorragende Dienste als Behelfspropeller: Ihr wirbelt den Stecken im Kreis herum und schwirrt über Abgründe hinweg. Leider haben sich die Innovationen der Designer hiermit auch schon erschöpft: Die Gegner sind durchweg langweilig und stellen auch kein großes Hindernis dar: Ein kräftiger Schlag auf den Hinterkopf fördert nicht nur das Denkvermögen, sondern obendrein die Sterberate: Die polygonalen Angreifer verpuffen in einer (zudem mies kollagierten) Staubwolke. Überhaupt scheint das Animations-Team die technische Entwicklung verpennt zu haben - anders können wird uns die mickrige Animation sämtlicher Charaktere nicht erklären. Dazu ruckelt's noch ganz gewaltig, heftige Slowdowns sind an der Tagesordnung - bei der ohnehin schlichten Optik ebenfalls völlig unverständlich.

Wenigstens wird halbwegs Abwechslung geboten: Um die (größtenteils dem Tierreich entliehenen) Kontrahenten ins Nirvana zu befördern, greift Ihr auf ein facettenreiches Offensivpotential zurück: Ihr könnt den Fantasiegestalten Holzkisten entgegenschleudern oder mit einem schweren Faß platt rollen. Klingt zwar sehr amüsant, und sorgt anfangs auch für den ein oder anderen Schmunzler, doch enttäuscht „Monkey Hero" dennoch in beinahe jeder Beziehung. Die Rätsel sind übertrieben simpel - das altbekannte Suchen nach passenden Schlüsseln entpuppt sich bald zur Lebensaufgabe und schreckt alteingesessene Action-Adventure-Zocker ab. Auch die Story protzt nicht eben mit Neuerungen: Der üble Alptraum-König (dank dürftiger Übersetzung nunmehr als „Albtraum-König" bekannt) hat ein mächtiges Zauberbuch an sich gerissen - jetzt will er das ganze Land mit schrecklichen Alpträumen verseuchen. Könnt Ihr den fiesen Fürsten im ersten Verlies noch bezwingen, gelingt es Eurem teuflischen Widersacher dennoch, das legendäre Buch in acht Teile zu zerfetzen und die über die ganze Welt zu verstreuen. Nun wandert Ihr also über insgesamt drei große Oberwelten (die reale Welt, die Traumwelt und die Alptraumwelt) und 16 Dungeons - immer im Bestreben, das Gleichgewicht der Welt wiederherzustellen. Einsteiger, die sich an der zweckmäßigen Präsentation des Machwerks nicht stören, dürfen sich auf eine unterhaltsame Adventure-Tour freuen - alle anderen sollten lieber auf komplexere und ausgereifte Produkte wie „Alundra" zurückgreifen. Schade, wir haben uns von „Monkey Hero" mehr versprochen: So ist's nur für Genre-Quereinsteiger interessant - für versierte Adventure-Spieler sind „Monkey's" Abenteuer ein Affentheater. *(dj)*

5 von 10



Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	BLAM!
Veröffentlichung:	April

Bloodlines



„Bloodlines" fordert Euch zum knallharten Duell Mann gegen Mann. Zehn wagemutige Gladiatoren stehen sich in düsteren Arenen gegenüber - allerdings nicht um sich die Birne weich zu kloppen, sondern um sich in einer Partie verschärften „Fanger-Manderl" zu messen. In den verwinkelten Kampfbahnen schimmern Energiefelder, wer als erstes durch die Strahlen spurtet und sie in seiner Farbe aufleuchten läßt ist „es" und hat das Recht weitere Lichtquellen für sich zu aktivieren. Gehören Euch über die Hälfte der verteilten Lampen, geht die Runde an Euch. Der Kontrahent setzt alles daran euch zu packen, um mit einer kräftigen Tracht Prügel das Punktrecht aus Euch heraus zu knüppeln.

An bestimmten Stellen tauchen regelmäßig Extras auf, die Euch einen Vorteil verschaffen: Mit dem Turbo hängt Ihr den Gegner ab, ein Schild schützt Euch vor Fernangriffen und eine Mine verschafft Euch einen kleinen Vorsprung. Jeder Streiter hat einen Spezialangriff, einmal abgefeuert müßt Ihr warten, bis sich Eure Energieleiste wieder aufgefüllt hat um die Attacke erneut zum Einsatz zu bringen.

Die Arenen haben es in sich: Katapultfelder schleudern Euch durch die Luft, Teleporter beamen Euch in Sekundenbruchteilen quer über das Schlachtfeld und bewegliche Steinquader lassen sich verschieben, damit Ihr höhere Ebenen auch ohne Spezial erreicht.

„Bloodlines" ist eine hektische Hüpferei, der es an Ausgewogenheit fehlt. Zu undurchsichtig und planlos agieren die Computergegner, zu unübersichtlich sind die Arenen. Hier fehlt es deutlich am letzten Feinschliff! *(au)*

6 von 10



Genre:	Sports
Spieler:	1-4
Hersteller:	Sony CE
Entwickler:	Radical
Veröffentlichung:	April

Darkstalkers 3



Und noch ein 2D-Prügler: Mit „Darkstalkers 3" kommt eine weiteres Beat'em Up aus dem Hause Capcom auf Euch zu: Steuerung und Optionen sind deshalb mit dem auf Seite 68 besprochenen „Marvel Super Heroes vs. Street Fighter" nahezu identisch: Wieder wählt Ihr aus 17 fantastischen Nippon-Figuren Euren Wunschkämpfer aus - ganz wie beim großen Spielhallen-Bruder. Erwartet keine großartigen Neuerungen bei der Spielmechanik, immerhin besitzen die Charaktere teilweise deutlich unterschiedliche Fähigkeiten. Die Hintergründe sind, wie von Capcom gewohnt, abwechslungsreich und detailverliebt - doch das waren sie schon auf dem Super Nintendo. Das gleiche trifft für die Effekte und die Musik zu - zeitgemäß ist anders.

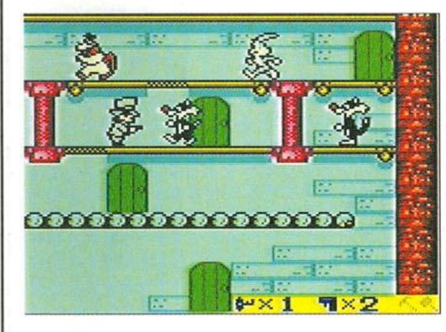
Leider fehlt „Darkstalkers 3" die Spritzigkeit der 2D-Konkurrenz aus eigenem Haus: Die Marvel-Helden bewegen sich eine Spur geschmeidiger als die freakigen „Darkstalkers 3"-Gestalten. Nur hartgesottene Klassik-Kämpfer legen sich den Titel zu - vor Innovationsarmut sei gewarnt. *(bp)*

6 von 10



Genre: Beat'em Up
Spieler: 1
Hersteller: Virgin
Entwickler: Capcom
Veröffentlichung: Erhältlich

Bugs Bunny: Crazy Castle 3



Die böse Hexe Hazel hat die gesamte Looney Tunes-Sippschaft mit einem verhängnisvollen Fluch belegt. Die verzauberten Cartoon-Promis sollen ihr beim Beschützen des Schatzes im alten Schloß helfen. Ich übernehmt den Job von Bugs Bunny - die Anleitung erklärt, wie der Hase läuft. „Möchtest Du der Finder sein, dann schalte erst Dein Köpfchen ein!" - diesen schlauen Rat solltet Ihr tunlichst befolgen, sonst wird's nix mit dem virtuellen Reichtum.

Im Stile der „Mario Bros" dirigiert Ihr Euren Pixel-Hasen durch ein ultrasimples 2D-Szenario. Jede Stage besteht lediglich aus mehreren Ebenen - dumm nur, daß Bugs nicht springen kann. Um Euch emporzuarbeiten, bedarf es anderer Wege. Ihr erklimmt Bohnenranken, rutscht durch Pipelines oder nehmt die Treppe - immer auf der Suche nach sämtlichen im Level versteckten Schlüsseln. Habt Ihr die Spielstufe restlos leergesammelt, öffnet sich auch die letzte Tür - geschafft! Um es Euch nicht zu einfach zu machen kreuzen andere Comic-Größen Euren Weg. Daffy Duck , Elmer Fudd, Sylvester, Taz und andere bekannte Gesichter trachten nach Eurem wertvollen Bildschirmleben. Um solche Frusterlebnisse einzudämmen, stolpert Ihr über hilfreiche Extras. Die Bombe erklärt sich von selbst, mit dem Blitz-Symbol friert Ihr die nervigen Handlager von Hazel für einen kurzen Moment ein. Trinkt Ihr Möhrensaft, wird das nimmermüde Häschen sogar unbesiegbar.

„Crazy Castle 3" peilt auf den ersten Blick eine jüngere Zielgruppe an - doch laßt Euch von der Aufmachung nicht irre führen! Der simple Charme weiß zu begeistern - zahlreiche Gimmicks und liebevoll designte Level tun ihr übriges. So stellt man sich ein Game Boy-Spiel vor: Ideal für Zwischendurch *(fd)*

8 von 10

GAME BOY COLOR

Genre: Jump'n Run
Spieler: 1
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Kemco
Veröffentlichung: Erhältlich

Poy Poy 2



Die Zukunft treibt seltsame Blüten: Anstatt sich beim Fußballmatch auszutoben, schmeißen sich die Menschen des 21. Jahrhunderts eckige Gegenstände an den Kopf und hoffen auf möglichst viel Schaden.Wahlweise duelliert Ihr Euch mit gemeinen Computergegnern oder zieht gegen bis zu drei Menschlein in die Materialschlacht - ein Multi Tap vorausgesetzt. Das sogenannte „Party Play" macht dabei auch am meisten Laune: Wenn Ihr Eurem Kumpel eine dicke Bombe vor die Polygon-Stirn hämmert und damit eine schicke Kettenreaktion auslöst, lacht die böse Seele. Umgekehrt geht's genauso: Einmal kurz nicht aufgepaßt, und schon büßt Ihr einen Batzen Lebensenergie ein. Wer viel alleine spielt, hat wenig Spaß - seit der Veröffentlichung des Vorgängers hat sich kaum etwas getan. Die neuen Spielfelder sorgen durch variable Rahmenbedingungen zwar für Abwechslung im hinterhältigen Gefecht, rechtfertigen aber keinen Neukauf. Auch der „Poy Poy Cup" motiviert nur für kurze Zeit: Habt Ihr Euch durch die schleppende Qualifikation gequält, winkt der Sieg der Meisterschaft.

Den fehlenden Technik-Fortschritt (magere Grafik, kantige Helden und laue Farbwahl) können wir noch verschmerzen, die schmale Feature-Palette stimmt jedoch nachdenklich. PlayStation-Solisten können getrost auf „Poy Poy 2" verzichten, Besitzer des Vorgängers ebenfalls. Dennoch: Wer „Bomberman" mag, darf einen näheren Blick riskieren - laßt Euch aber nicht von der unglaublich dürftigen Präsentation abschrecken. (fd)

7 von 10

PlayStation

Genre: Party-Game
Spieler: 1-4
Hersteller: Konami
Entwickler: KCEO
Veröffentlichung: Erhältlich





3x voll.treffer

die abo schnupper.aktion für 9,-

Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben Fun Generation für DM 9,- statt DM 19,50 bei Einzelheftkauf.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ Ort

Datum / 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Wenn mit Erhalt der 3.Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben FUN GENERATION für DM 72,- (Ausland DM 88,80).
Davon habe ich Kenntnis genommen:

Datum / 2. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

Per Bankabbuchung

Bank:

Konto Nr:

BLZ:

Per Rechnung

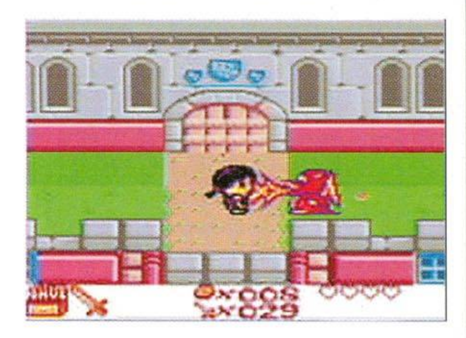
Garantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon ausfüllen und ab in die Post!
dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm

Fun005



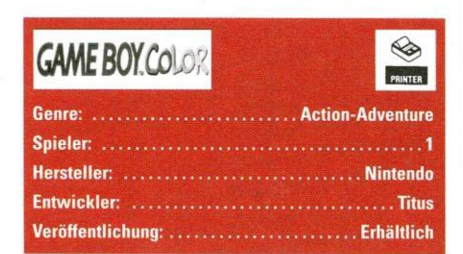
Quest for Camelot



Der böse Schurke Ruber hat sich das legendäre „Excalibur" unter den schwarzen Nagel gerissen. Aber damit nicht genug: Der Fiesling meuchelt den Vater von Hauptakteurin Kayley. Grund genug für die forsche Jungfer, um Sir Ruber den Kampf anzusagen - und zwar in acht ebenso unterschiedlichen wie umfangreichen Spielwelten. Bis Ihr Arthus Erzfeind gegenübersteht, ist es ein langer Weg: Knifflige Rätsel und angriffslustige Monster (frei nach dem Vorbild des bunten Warner-Brother-Cartoons) machen euch das Leben schwer. Mit Charme und Tiefgang von Handheld-Referenz „Link's Awakening" kann Titus' Adventure nicht konkurrieren - trotzdem haben sich die Franzosen ins Zeug gelegt. Knuffige Optik und cineastische Standbild-Intermezzos lockern das Abenteuer gekonnt auf, sonst wird klassische Genre-Kost serviert: Action-lastige Kloppereien und Geschicklichkeitseinlagen gehen leicht von der Hand, Puzzles und Plot wurden konsequent kinderfreundlich gehalten. „Quest for Camelot" ist keine Genre-Innovation, beschert aber zu jeder Minute unbeschwerten Spielspaß: Fiese Kreaturen vermöbeln und seichte Rätsel knacken - ideales Futter für junge wie leichtlebige Handhelden. Auch grafisch hat uns „Quest for Camelot" überzeugt - übersichtliche Iso-Optik und verspielte Effekte halten Euch bei Laune. Ein ganz besonders tolles Feature: Die Zwischensequenzen verzaubern Euch mit dem Charme des Kino-Vorbilds - und lassen sich sogar mit Eurem Game-Boy-Printer ausdrucken.

Wer sich mit solider Abenteuerkost zufrieden gibt und keine spielerischen Überraschungen erwartet, ist mit der Warner-Brother-Heldin gut bedient. Besonders Genre-Einsteiger greifen bedenkenlos zu. *(ju)*

7 von 10



Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Titus
Veröffentlichung:	Erhältlich

VIVA Fussball



Entweder gibt´s feine Fußball-Kost von EA, Eidos und Konami - oder es setzt Perlen im Stile eines „Super Match Soccer", „Sensible Soccer", „Captain Commando" und „VIVA Fussball".

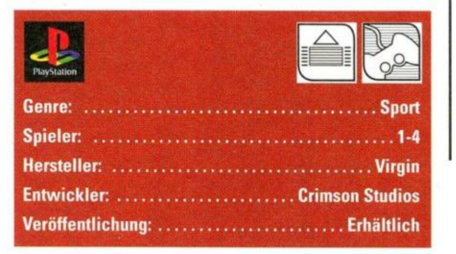
Spaß habt Ihr trotzdem - lacht über die Hampel-Animation oder kringelt Euch angesichts der Spielerkommentare - jeder kommt auf seine Kosten. Ernste Naturen haben's schwer - dieses Spiel kann niemand für voll nehmen. Habt Ihr die ellenlangen Ladezeiten überdauert, geht's ab ins Lo-Res-Stadion. Dabei dürft Ihr sogar mit Original-Spielern antreten - ob's die Lizenzhalter wissen?

Angesichts der Mängelflut fällt es schwer, sich für einen Kritikpunkt zu entscheiden. Weil's Tradition hat, beginnen wir mit der katastrophalen Steuerung. Die schwammige Pad-Abfrage läßt sich mit ausreichend Übung kompensieren - die träge Umsetzung Eurer Befehle leider nicht. Drückt Ihr auf den Schuß-Button, ist meist schon ein Polygon-Kicker (der Begriff Vieleck wurde von den Grafikern übrigens mißinterpretiert) dazwischen gegangen. Solltet Ihr Euch dennoch bis zum Torraum durchmogeln, droht weiteres Übel. Trotz wuchtigen Schußes pfeift der geistig minderbemittelte Schiedsrichter Abseits - ein Stürmerkollege hampelt am oberen Bildrand passiv durch's Bild!

Daß Ihr die WM ab dem Jahre 58 nachspielen könnt, rettet „VIVA Fußball" nicht vor dem Wertungsabstieg - ebenso wenig die Analog-Steuerung und verschiedene Kameraperspektiven. Wir raten eindringlich vom Kauf ab - auch wenn die Packungsrückseite vollmundig ein „Fest für alle Freunde des runden Leders" verspricht.

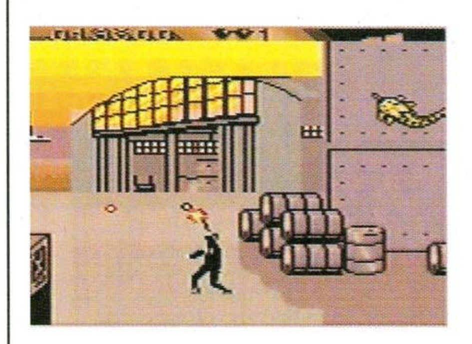
Eine lustige Anekdote zum Schluß: „VIVA Fiasko" läßt Euch sogar mit der DDR antreten - in der Besetzung aus dem Jahre 1990. Sehr interessant! (fd)

2 von 10



Genre:	Sport
Spieler:	1-4
Hersteller:	Virgin
Entwickler:	Crimson Studios
Veröffentlichung:	Erhältlich

Men in Black



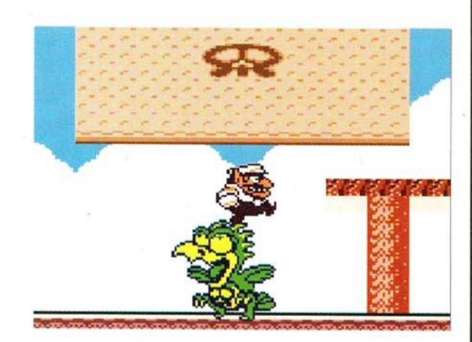
Rechtzeitig zum Start der MIB-Zeichentrickserie zaubert Interplay das passende Lizenzprodukt aus dem Hut. Inhaltlich orientiert sich das Spiel nah am erfolgreichen Realfilm - kann dessen unbestrittenen Unterhaltungswert aber nicht annähernd erreichen. Eine Hintergrundgeschichte sucht Ihr verglich, die sechs Spielabschnitte wurden lieblos aneinandergeflickt. Ihr beginnt die Alienjagd in Eurem Hauptquartier, durchquert anschließend Manhattan, steigt in die muffige Kanalisation hinab und streitet Euch sogar auf dem Flugplatz oder über den Dächern von New York mit den nervigen Außerirdischen. Um Euch effektiv gegen die Brut zu wehren, könnt Ihr entweder Euren Blaster abfeuern oder per Mario-Kopfsprung in die Offensive gehen. Mehr gibt's nicht - mit der Simple-Steuerung „Sprung" und „Waffe feuern" zuckelt Eure mies animierte Heldenfigur durch farblich grausam arrangierte 2D-Welten. Bleibt Ihr trotzdem dran, gibt's ein Paßwort - schön brav notieren, damit's beim nächsten Mal an der richtigen Stelle weitergeht. Nur fraglich, ob Ihr überhaupt ein nächstes Mal anstrebt. „Men in Black" besitzt auch auf dem Game Boy keine Existenzberechtigung und läßt Zweifel an den Fähigkeiten der verantwortlichen Programmierer aufkommen. Vergleicht man das dröge Jump'n Run mit Spielen vom Kaliber einer „Super Mario Land"-Serie oder mit dem ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellten „Wario Land 2", so fällt die Wertung gnädig aus - selbst Fans wenden sich entsetzt ab. Holt Euch für die Kohle lieber das Kaufvideo oder einen Bart Simpson-Kaugummispender! (fd)

3 von 10

GAME BOY COLOR

Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Hersteller:	Interplay
Entwickler:	Crave
Veröffentlichung:	Erhältlich

Wario Land 2



Wario ist zurück! Captain Syrup und dessen Black Sugar Gang haben dem kantigen Helden seine wertvollen Schätze geraubt und zudem das Wario-Schloß unter Wasser gesetzt.

In klassischer Jump'n Run-Manier stiefelt Ihr los - prüft allerdings vorher Eure Batterievorräte, denn die immense Modulgröße von 8 MBit gab den Entwicklern Platz für über 50 Level. Aufgrund seines hohen Kampfgewichtes agiert der bemützte Anti-Held anders als Mario - anstelle des klassischen Kopfsprungs schickt Wario die Feinde per Rempler ins Pixel-Nirvana. Zudem beherrscht das schwerfällige Kerlchen noch ein paar andere Tricks: Mit der Rollattacke beseitigt Ihr Steine, hilfsbereite Eulen fliegen Euch über Abgründe. Zudem gibt's einen Supersprung und Taucheinlagen - für Abwechslung ist also gesorgt! Besonders interessant ist die Tatsache, daß Wario den Bonus der Unsterblichkeit genießt - was aber keinem Freischein gleichkommt. Die Gegner verwandeln Euch in den dicken Wario (deutlich langsamer), den feurigen Wario (mit brennendem Hintern), in Torkel Wario (mit Kontrollverlust) oder gar in Zombie-Wario - je nach Metamorphose eröffnen sich völlig neue Möglichkeiten. Die vielseitigen Features machen Spaß - eine Menge Spiel für Euer Geld! (fd)

9 von 10

GAME BOY COLOR

Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Veröffentlichung:	Erhältlich

Vigilante 8



Mit einem halben Jahr Verspätung versorgt Activision die N64-Gemeinde mit der Umsetzung von Luxoflux` „Vigilante 8" (siehe FG 7/98). Am Spielprinzip des Explosiv-Racers hat sich nichts geändert: Noch immer dürft Ihr zwölf verschiedene Fahrer selektieren - jeder mit unterschiedlichem Vehikel. Ob Ihr den protzigen, bis zum letzten Kettenglied gepanzerten Jeep, oder den wendigen Mini-Buggy bevorzugt - für jeden Geschmack wird etwas geboten.

Alleine, zu zweit oder mit vier Spielern - das Ziel ist klar definiert: Zerstörung!

In acht abwechslungsreichen Locations geht Ihr auf Gegnerjagd, sammelt fleißig die üppig verstreuten Waffen ein und eliminiert mit den aufgelesenen Vernichtungswerkzeugen Eure Widersacher.

Nur Besitzer des Expansion Paks kommen in den Genuß hochauflösender Optik - auch wenn die Szenerie hier und dort dezent ins Ruckeln kommt. Ohne Speichererweiterung brettern die Kampfboliden flüssiger durch die Polygon-Pampa - mit Ausnahme der Menüs leider nur in Standard-Auflösung.

Musikalisch spielt die „Vigilante 8"-Kombo nur im Mittelfeld - immerhin hat Entwickler Luxoflux entgegen der PlayStation-Variante Sprachsamples eingespielt - und die gibt's sogar in deutsch.

„Vigilante 8" ist ein kurzweiliges Vergnügen für alle, die mit puren Rennspielen nichts anfangen können. Intelligente Gegner mit Raketen bombardieren und fulminante Explosionen genießen - für Effekt-Freunde ein Heidenspaß.

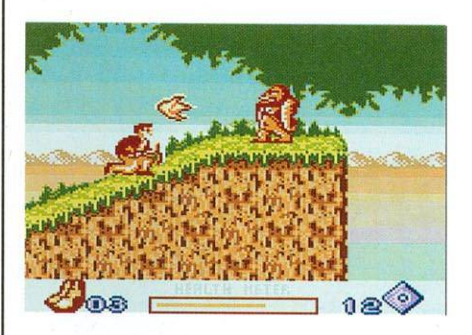
Sitzt Ihr nur alleine vor dem heimischen Fernseher, läßt die Motivation nach einigen Spielstunden merklich nach- an Multiplayer-Sessions hingegen habt Ihr auch längerfristig Eure Freude. (fd)

7 von 10

NINTENDO 64

Genre:	Drive'n Shoot
Spieler:	1-4
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Luxoflux
Veröffentlichung:	Erhältlich

Pitfall - Beyond the Jungle



Pitfall Harry Jr. startet auf dem Gameboy Color durch: In bewährter „Pitfall"-Tradition schwingt Ihr heldenhaft an Lianen über steile Schluchten, hüpft über schmale Plattformen und legt Euch mit den Monstern an, die das Volk der Moku bedrohen. Harry beherrscht zwei Manöver: Auf Knopfdruck springt er in die gewählte Richtung, baumelt gerade eine Liane über ihm, klammert er sich daran fest und pendelt zur nächsten Ebene. Drückt Ihr auf den zweiten Button, hackt er mit seinem Pickel auf blutrünstige Kreaturen ein. Dabei kommt es auf das richtige Timing an: Bis er zum Schlag ausholt und voll durchzieht vergehen einige Augenblicke, ein flinkes Untier huscht aus dem Gefahrenbereich. Am unteren Display-Rand gibt eine Energieleiste Aufschluß über Harrys Wohlbefinden: Rumpelt Ihr mit einer Riesenfledermaus zusammen, schmilzt der Lebenspunktevorrat. Ist die Vitalenergie aufgezehrt oder stürzt Ihr in einen Abgrund wird Euch eines der fünf Leben abgezogen. Unterwegs sammelt Ihr Energiecontainer und Extraleben, die den Spielspaß verlängern, zudem steht Euch ein Continue zur Verfügung. Ist einer der fünf Level überstanden bekommt Ihr ein Passwort, mit dem Ihr auch später im neuen Level einsteigen könnt. Schwach: Vernichtet Ihr kühn den Oberschlingel gibt's als Belohnung lediglich eine Gratulation. (au)

5 von 10

GAME BOY COLOR

Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1-4
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Crave
Veröffentlichung:	Erhältlich

Text: Götz Schmiedehausen











Ape Escape

Während der dreitägigen Präsentation der „PlayStation 2" in Tokio nutze Sony die Gelegenheit, die aus aller Herren Länder angereisten Journalisten mit diversen Neuentwicklungen zu überraschen - die meisten wurden bislang als „Geheimprojekte" unter Verschluß gehalten. Das beeindruckendste Stück der Präsentation hat mittlerweile eine Entwicklungszeit von dreieinhalb Jahre hinter sich -und gehört zu den Spielen, was auf Sony's 32-Bitter trotz betagter Architektur noch machbar ist. Es handelt sich um ein Jump'n Run-Spiel im weitesten Sinne - wobei uns hier der Begriff"Hunt'n Run" angebrachter erscheint, denn der Spieler schlüpft in die Rolle eines jugendlichen Helden. Dessen Lebensaufgabe ist das Jagen einfältiger Primaten - vorrangig mit großer Warnlampe auf dem Kopf.

Produzent Susumu Takatsuka und Designer-Kopf Kenji Kaido erscheinen uns ebenso wenig wie die dreißigköpfige Entwicklungs-Mannschaft beunruhigt - obwohl eine ganze Meute europäischer Journalisten am runden Tisch sitzen und Fast Food vertilgen. Es wird irritiert gelacht und getuschelt - schließlich will man die Anwesenheit eines kostümierten Japaners kommentieren - denn der Herr im bunten Fummel ist heute als schrilles Primatengetier aus dem Haus gegangen - inklusive blinkenden Rotlicht auf dem Kopf. Als sich die Unruhe legt, erklärt Kaido, daß die Affen nicht immer im Zentrum des Geschehens von „Ape Escape" standen. Vielmehr sollten die Tiere vorher nur eingefangen werden - eine Idee, die man jedoch bald zugunsten der Affen wieder fallen ließ. Darüber hinaus weiß man bei SCE auch nicht so recht, wieso es ausgerechnet Affen sein mußten - als ausschlaggebenden Grund vermutet allerdings die Ähnlichkeit zum Menschen und die Möglichkeit, die tierischen Helden ans jeweilige Level-Design anzupassen.

Aber bevor wir Euch noch weiter mit affigen Attributen verwirren, hier die Idee hinter „Ape Escape" - zumindes rudimentär: Wahlweise mit den Spielfiguren Spike oder Buzz (Polygonenteenager im puristischen Nippon-Look) reist Ihr kreuz und quer durch die Zeit, um eine Horde Affen einzufangen: Die Dschungelbewohner wollen die Geschichte verändern. Eure Waffen könnt Ihr dabei beliebig auf die vier Joypad-Buttons legen - für die PlayStation eine Innovation, Nintendo-64-Spieler kennen die Option allerdings bereits aus Links „Zelda"-Abenteuern.

Affenstillstand

Aber die neuartige Steuerung ist nicht die einzige Weltpremiere, mit der Sonys Vorzeige-Titel protzt. „Ape Escape" darf sich auch als erstes hundertprozentiges Analog-Spiel in die PSX-Annalen einschreiben lassen. Kaido begründet den mutigen Schritt zur ausschließlichen Untestützung des Analog-Controllers mit einem signifikanten Ereignis während seines Berufsalltags. Vor geraumer Zeit stolperte er in die Hardware-Research & Development- (Forschungs- und Entwicklungs-) Abteilung im SCE-Gebäude. Dort stellte man ihm den Analog-Con-

■ Affentanz! Mit dem Elektroschocker sorgt Ihr für Spannung

■ Affen in der Antarktis? „Ape Escape" macht's möglich

■ Entwischt! Der Bananen-Fresser entkommt auf dem Rücken des Walfisches

■ Taucheinlage! Auf der Affenjagd dürft Ihr nicht zimperlich sein

■ Planet der Affen? Eure Reise führt Euch zu den seltsamsten Locations

troller noch kurz vor der Fertigstellung vor. Fasziniert von den Möglichkeiten, brütete Kaido über Möglichkeiten, um das neue Controller-Konzept in „Ape Escape" einfließen zu lassen. Die Lösung lag schnell auf der Hand: Da sich die Spielfigur im dreidimensionalen Raum bewegt, repräsentiert der eine Stick Bewegungen über die Breite und in die Tiefe des Raums. Die Gegner (die Ihr z.B. mit dem Netz einfangen könnt) können wie Euer Held aus allen Richtungen angreifen - deshalb müßt Ihr auch den Greifer Eures Konterfeis durch alle drei Dimensionen bewegen können. Als einzige Alternative hat Kaido über eine automatische Zielfunktion nachgegrübel - aber den Gedanken hat er schnell wieder verworfen, das Risiko zur massiven Spielspaß-Einbuße war ihm zu groß. Die wichtigsten Waffensystem ist (wie bereits erwähnt) das Fangnetz. Aber damit Euch das übermütige Primatengetier nicht durch die Maschen schlüpft, müßt Ihr ganz schön auf Draht sein. Aber noch schwieriger wird's wenn Ihr die Affen in „Handarbeit" auflesen wollt.

Weitere Fanginstrumente: Ein ferngesteuertes Auto, ein Lichtschwert und eine Steinschleuder - mit Letzterer könnt Ihr Eure Beute kurzzeitig paralysieren. Also: Schnell zuschlagen, bevor der quirlige Bursche wieder zu sich kommt! Um unwegsames Gelände zu erkunden, steigt Ihr in vielen Abschnitten in ein polygonales Vehikel ein - darunter Panzer, Boote und Flugzeuge.

Aber keine Angst - mit der Affenhatz allein ist es nicht getan, auch gegen die obligatorische Feindfront müßt Ihr Euch wehren. Hierfür ganz besonders wichtig: Eine großkalibrige Verteidungswaffe. Verkriecht Ihr Euch stattdessen, kommt die L3-Taste zum (die wird übrigens aktiviert, wenn Ihr den linken Analog-Controller drückt).

Die 17 Spielfelder sind weitläufige Areale - und repräsentieren in ihrer Aufmachung die jeweiligen Zeitepochen.

Ähnlich wie Nintendo-Entwickler Rare erreicht man durch eine gerinfügige Reduktion der optischen Detailstufe ein Extraquantum an Rechenleistung - und bereits auf große Distanz einen zügigen Grafikaufbau.

Deshalb wurden zwecks Effekthascherei vornehmlich schicke Texturen eingesetzt, die wurden allerdings eingesetzt, um eher unspektakuläre 3D-Architektur zu kaschieren. Das Ergebnis läßt sich sehen: Mehr Objekte, mehr Weitsicht, mehr Optik - wie wären überzeugt.

Derweil Euch Sonys Titel mit anspruchsvollen und komplexen Welten an die Mattscheibe fesseln soll, wird's vermutlich auch ganz schön kompliziert: Da man die jüngere Zielgruppe aber nicht außen vor lassen wollte, ging man beim Spiel-Design clevere Kompromisse ein. Um einen Level zu beenden, müßt Ihr nicht alle Affen einfangen. Trotzdem: Nur wer alle Extras eingesammelt und jeden Affen im Netz hat, kommt in den Genuß von Bonus-Spielen wie Autorennen, Primaten-Boxen oder Ski-Fahrt.

Obwohl „Ape Escape" fast hundertprozentig fertig ist, wird man das Produkt erst im Herbst veröffentlichen - dafür strebt man allerdings auch einen weltweiten Simultan-Release an. Der durch „Abe's Oddysee" oder „Abe's Exoddus" stark verwechlungsgefährdete Name soll nicht geändert werden, genausowenig wie das gewöhnungsbedürftige Outfit der Protagonisten. Doch mal ganz ehrlich: Eure Sympathie gilt den Affen - in Nullkommanichts habt Ihr Euch auf die Gegenseite geschlagen. Das Verhalten der Kerlchen ist aber auch ziemlich unterhaltsam: Habt Ihr sie erst mit dem Affen-Radar geortet, wird der Fund prompt signalisiert - die grüne Leuchte auf dem Kopf Eurer Figur reagiert sofort. Sobald Gefahr im Verzug ist, wechselt die Farbe auf Gelb. Noch witziger: Sobald die Signalleuchten auf Rot stehen, rasen die Affen hektisch durch den Wald. Ob im ewigen Eis, in der Zukunft, im alten China oder im Vergnügungspark - die Affen machen zu jeder Sekunde eine gute Figur. „Ape Escape" wirkt vielversprechend: Wir freuen uns auf einen Volltreffer. ■

PlayStation

Genre: ....Jump'n Run
Spieleranzahl: 1
Veröffentlichung: ....Herbst'99
Anbieter: ....Sony CE
Entwickler ....Sony CE
Muster: ....Sony CE





Text: Daniel Johannes

Blue Stinger

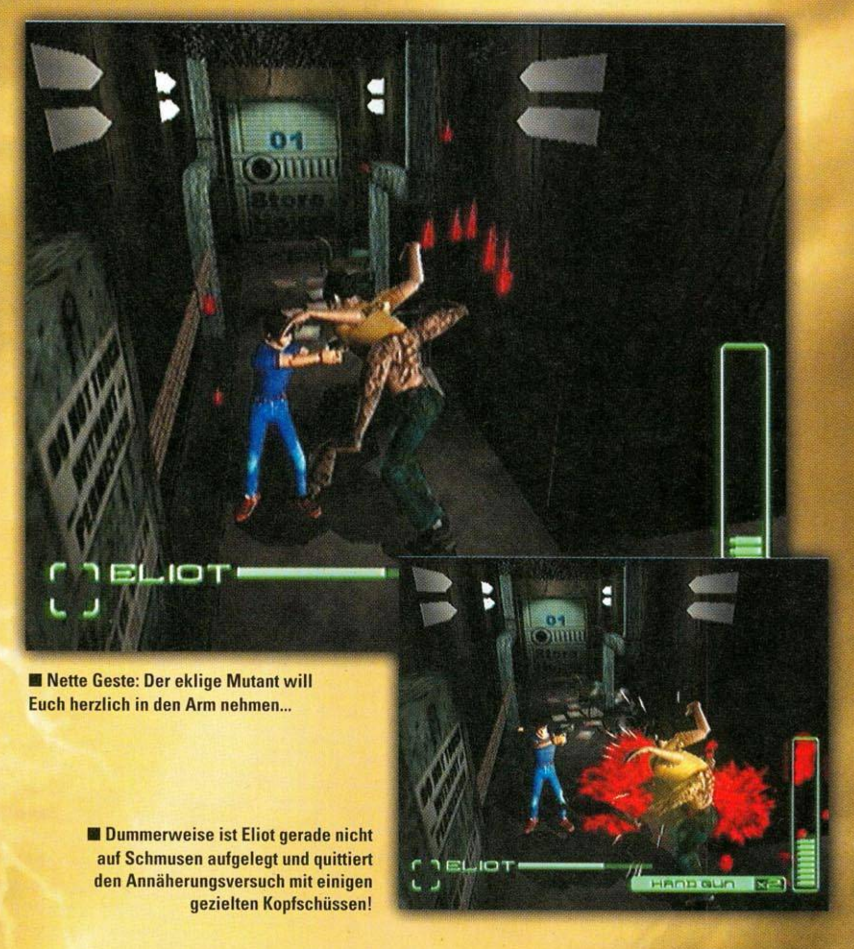
Gefahr auf dem Sega-Gletscher: Langsam aber sicher kommt die Software-Lawine für den Dreamcast ins Rollen. Mit dem „Resident Evil"-inspirierten Abenteuer „Blue Stinger" soll ungeduldigen Capcom-Jüngern die Wartezeit bis zu „Code: Veronica" angenehm versüßt. Bei dem futuristischen Action-Adventure legten die Sonic-Erfinder jedoch nicht selbst Hand an, sondern beauftragten Climax Graphics mit der Entwicklung.



■ Liegt eine Leiche vor dem Getränkeautomaten, war wohl was falsches im Kaffee...



■ Sterntaler: Besiegte Gegner hinterlassen einen güldenen Münzenregen.



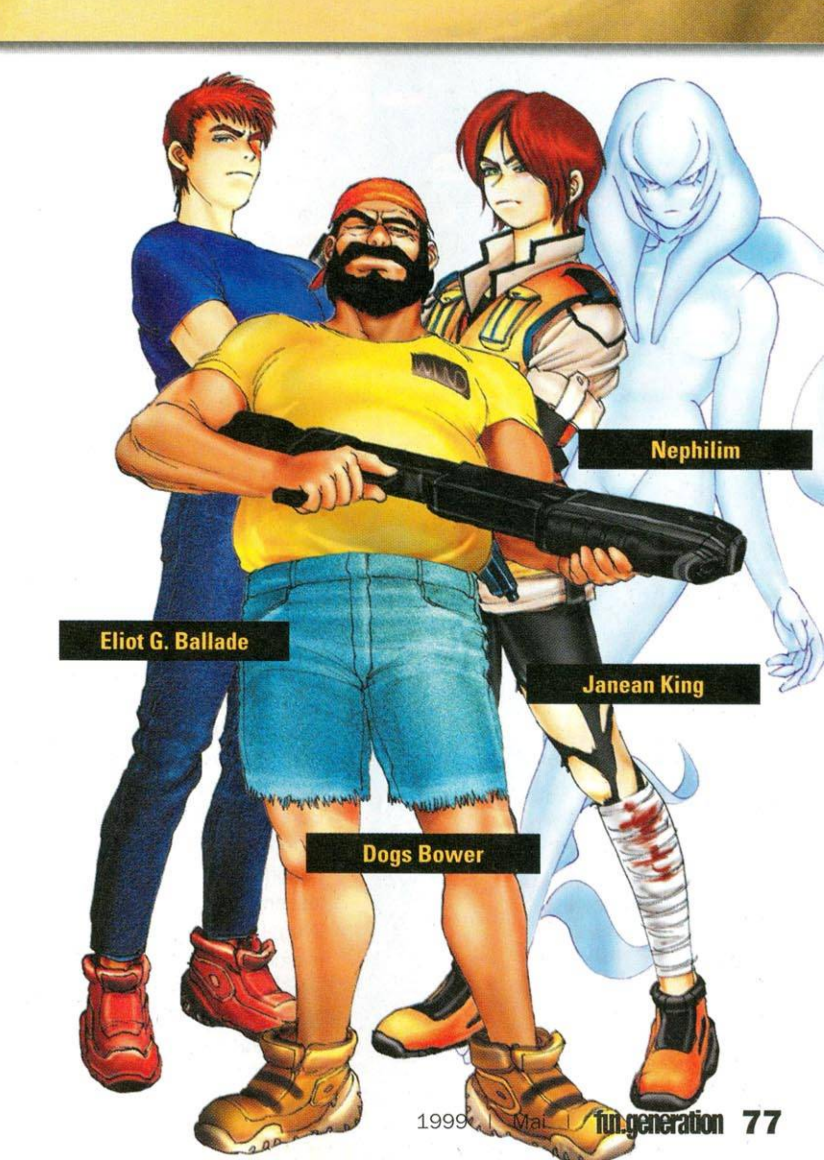
■ Nette Geste: Der eklige Mutant will Euch herzlich in den Arm nehmen...

■ Dummerweise ist Eliot gerade nicht auf Schmusen aufgelegt und quittiert den Annäherungsversuch mit einigen gezielten Kopfschüssen!

Die Story des komplexen Machwerks ist in naher Zukunft angesiedelt: Im Jahre 2000 sucht eine schwere Naturkatastrophe die kleine Halbinsel Yucatan im Golf von Mexiko heim - ein gewaltiges Erdbeben versenkt die Landmassen im Umkreis von 200 Kilometern. Überraschendes Resultat des Desasters: Ein neues Eiland taucht aus den Tiefen des Ozeans auf. Doch läßt das untergegangene Fleckchen Erde Wissenschaftlern in aller Welt keine Ruhe. Die eifrigen Nachforschungen bringen interessante Ergebnisse ans Licht: Vor 65 Millionen Jahren schlug ein Meteor in den USA ein - und brachte die Dinosaurier zum Aussterben. Der aufregende Befund: Der damals entstandene Krater hatte exakt den gleichen Durchmesser wie das im Golf versunkene Landstück.

So wird 17 Jahre später erneut das Interesse der Wissenschaft geweckt - und kurzerhand ein ausgewähltes Forscherteam zur menschenleeren Insel geschickt. Die Aufgabe: Das Rätsel lösen.

Euer Abenteuer beginnt mitten auf dem Meer: Im Intro lernt Ihr den späteren Helden Eliot G. Ballade kennen - zusammen mit seinem Kollegen bereitet sich der Akademiker auf den Einsatz vor. Als Anführer der Sondereinheit ESER (Especial Sea Rescue) unterliegt ihm die Leitung der heiklen Mission. Bevor die beiden Wissenschaftler mit ihrem Boot vor Anker gehen können, passiert das Unfaßbare: Ein Atompilz steigt am Horizont auf - und hinterläßt einen riesigen Krater im Eiland. Aus der Schlucht fliegen plötzlich mutierte Grotesken in den Himmel - und halten direkt auf Euch zu. In Sekundenschnelle entsteht eine undurchdringliche Energiebarriere, und umspannt die gesamte Insel - Ihr seid auf dem Eiland gefangen.





■ Schönen Gruß an den Hausmeister: Zum Glück müßt Ihr die Sauerei im Hausflur nicht wegputzen...



■ Die dynamische Kamera setzt das Spielgeschehen stets in den rechten Winkel.



■ Ärger im Supermarkt: Was Ash Pewter kann, kann Dogs Bower schon lange...



■ Aus 30 cm Entfernung abgefeuert hinterläßt die Armbrust deutliche Spuren.



■ Tentakel-Spektakel: Hier wird nicht gefummelt!!



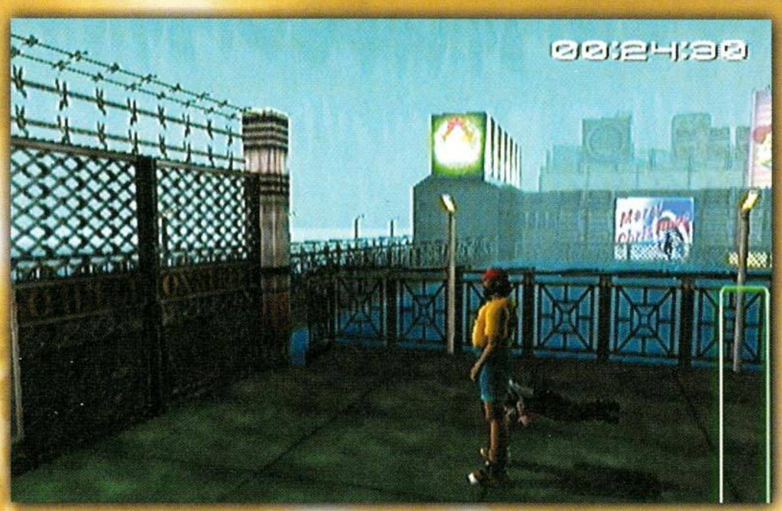




Stech' mich!

Anfangs noch völlig unbewaffnet, erkundet Ihr das unbekannte Terrain - und werdet unvermittelt von einer ekligen Genmutation angegriffen. Ein weiterer Forscher, Dogs Bower, taucht aus dem Nichts auf und rettet Euch vor dem Angriff des schleimigen Giganten. Mit seiner schußkräftigen Armbrust durchlöchert der unerwartete Helfer das Ungetüm, nach einem kurzen Wortwechsel schließt er sich Eurem Charakter an. Der kauzige Dicke darf dabei keineswegs als störendes Anhängsel verstanden werden - Brummbär Bower steht Euch mit Rat und Tat zur Seite. Das Besondere: Ihr könnt jederzeit zwischen den beiden Charakteren wechseln - je nach Situation greift Ihr auf Euer Wunsch-Konterfei zurück. Nach wenigen Metern werden Eure schlimmen Vorahnungen zur bitteren Gewißheit: Sämtliches Laborpersonal mußte sein Leben lassen - Leichen pflastern den Weg. Der zweifelhafte Nutzen: Im Handgepäck eines Toten findet Ihr eine Pistole. In den spärlich ausgeleuchteten Gängen avanciert das handliche Schießeisen bald zu Eurem besten Freund - im Kampf gegen die mißgebildete Brut geht die Bleispritze mit Euch durch dick und dünn: Die abscheulichsten Fratzen warten nur darauf, daß Ihr ihnen die häßliche Visage von den Schultern schießt. Aus dem Boden sprießen tödliche Tentakeln und versuchen Euch, mit Ihren giftigen Wurmfortsätzen zu umschlängeln. Spinnenartige Flugdämonen stürzen sich blutdurstig auf Eure Helden, und vierarmige Tschernobyl-Ableger warten im Dunkeln auf frisches Forscher-Fleisch. Das wird ihnen allerdings nicht kampflos überlassen: Neben der Standard-Knarre stehen Euch später noch brachialere Wummen zur Verfügung. Gegen futuristische Laser-Kanone und Plasma-Gewehr wirkt selbst Dogs' Armbrust wie ein Kinderspielzeug. Das macht den trägen Mops jedoch nicht minder hilfreich: Er versorgt Euch ständig mit neuen Informationen - die sollen Euch das Rätsel-Raten erleichtern. Um das verlassene Labor zu durchqueren, braucht Ihr oft spezielle Gegenstände. Die findet Ihr zwischen dem Stations-Mobiliar verstreut bzw. neben leblosen Körpern liegend - oder Ihr erwerbt sie käuflich. Regelmäßig aufgestellte Shopping-Automaten bieten ein reichhaltiges Angebot an nützlichen Gimmicks: Gegen ein gewisses Entgelt zieht Ihr Euch stärkere Waffen, Ausrüstungen oder Lebensmittel aus dem blechernen Kaufladen. Die eingeschweißten Leckereien dienen zur „Energiegewinnung“: Kulinarische Genüsse wie Sandwiches, Hamburger und Billig-Brause drehen Euch

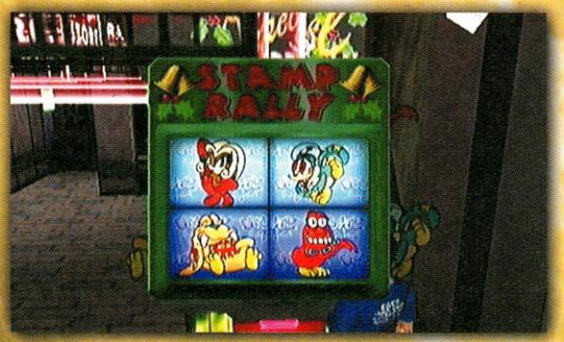
„Selten offenbarte ein Intro einen derartigen Filmcharakter.“



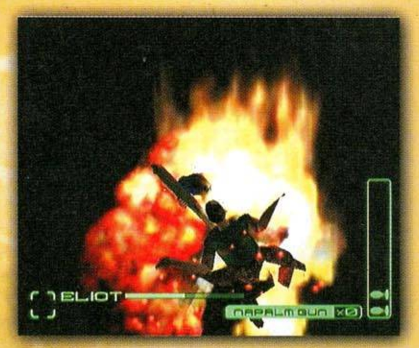
■ Kein Entkommen: Bei dem Versuch, zu fliehen, würde sich Dogs den dicken Wanst am Stacheldraht aufreißen!



■ Heinz läßt grüßen: Mit roter Flüssigkeit wird in „Blue Stinger" nicht gegeizt.



■ Alte Bekannte: Der alberne Pen Pen-Verein hat einen kleinen Gastauftritt....



■ Riecht nach verbrannter Haut... Die Napalm-Kanone bruzzelt jeden Feind nieder!



■ Noch Kopfschmerzen? Eliot schaltet den Schmerz ab - schnell!

nämlich nicht nur den Magen um - sie frischen vor allem Euer Lebenskonto wieder auf. Das nötige Kleingeld für den unkomplizierten Einkauf erhaltet Ihr von besiegten Monstern: Die gräßlichen Gesellen lassen ihre Börse in hohem Bogen durch die Luft fliegen - Glück für Euch, das Polygon-Portemonnaie ist also immer prall gefüllt. Derartig gewappnet könnt Ihr die skurrile Szenerie unbeschadet erkunden. Hin und wieder trefft Ihr auf neue Charaktere: Die plaudern entweder munter aus dem Nähkästchen (und bessern Euer Hintergrundwissen auf) oder wollen Euch mit Missionen betrauen. Vor allem die bezaubernde Wegbegleiterin Nephilim birgt einige Geheimnisse. Das geisterhafte Feenwesen steht Euch zwar stets hilfreich zur Seite, doch ist über ihre tatsächlichen Absichten so gut wie nichts bekannt. Apropos bezaubernd: Euer ungleiches Team muß weibliche Reize nicht lange missen - die hübsche Janean King betört Euch zunächst via Funkgerät, kann später aber auch mit ihren Rundungen beeindrucken. Die brünette Schönheit öffnet nicht nur ihr Herz, sondern ganz nebenbei noch wichtige Türen - flink an der Tastatur knackt der Computer-Crack jeden Schloßcode.

Stachelig

Climax orientierte sich bei der Entwicklung von „Blue Stinger" deutlich am großen Hollywood-Kino: Selten offenbarte ein Intro einen derartigen Filmcharakter - vor allem Musik und Sounds dröhnen in bombastischer Intensität aus den Lautsprechern. So bezeichnen die Entwickler ihr Machwerk auch stolz als „Real-Time-Movie-Action-Adventure" - kein Wunder: Immerhin hatte man mit Robert Short (arbeitete an „Beetlejuice") und Peter Von Sholley („Mars Attacks!") routinierte Tim Burton-Schüler für die Gestaltung des Storyboards verpflichtet. Weniger Wert hingegen wurde offenbar auf eine perfekte Synchronisation gelegt: Die Digi-Charaktere beherrschen zwar allesamt die englische Sprache (mit japanischen Untertiteln), doch sind die Sprachsamples alles andere als lippensynchron eingespielt. Die Polygonmünder plappern auch nach dem Satzende noch ein paar Sekunden weiter - Erinnerungen an diverse „Commercial Presentation"-Querelen werden wach. Nichtsdestotrotz gehört „Blue Stinger" derzeit zu den interessanten Dreamcast-Titeln - auch wenn die Grafikfähigkeiten der Sega-Konsole nur bedingt genutzt werden. ■

info: Adventure-Kost

„Blue Stinger"-Entwickler Climax Graphics machte sich vor allem durch das famose Action-Adventure „Landstalker" (Bild ganz unten, Mega Drive, 1992) einen Namen. Das grafisch anspruchsvolle Abenteuer führte Helden Niels durch isometrische Landschaften voller Monster, Mythen und Magie. Der offizielle Nachfolger „Dark Savior" (Bild links) erschien 1996 für den Saturn - technisch zwar dezent veraltet, aber dennoch ein solides Action-Adventure. Gerade in Arbeit: „Climax Landers" (Bild Mitte) für den Dreamcast soll einmal mehr japanophile Adventure-Spieler bedienen.



Genre:	Action-Advnture	Anbieter:	Sega
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Climax Graphics
Veröffentlichung:	Septemper	Muster:	Galaxy Mega Play

Dieser Artikel entstand in freundlicher Zusammenarbeit mit Galaxy Mega Play (Tel.: 02323/ 451 885)

Text: Benedikt Plass



DRI

Reflections' Road Movie-Spektakel „Driver" ist zur Zeit in aller Munde. Kein Wunder- erschließt der Titel doch ein völlig neues Genre: Die authentische Umsetzung wilder Autoverfolgungsjagden. Besonders in den 70er Jahren avancierten etliche Spielfilme und Fernsehserien rund um die amerikanischen Muscle-Car-Rasereien zum Kult - einer der populärsten Ambiente-Filme ist „Blues Brothers" mit Dan Akroyd und John Belushi. Mit Ihrem aktuellen Titel ermöglichen die „Destruction Derby"- Macher dem Pseudo-Kriminellen das folgenlose Herumbrettern in amerikanischen Millionenstädten.

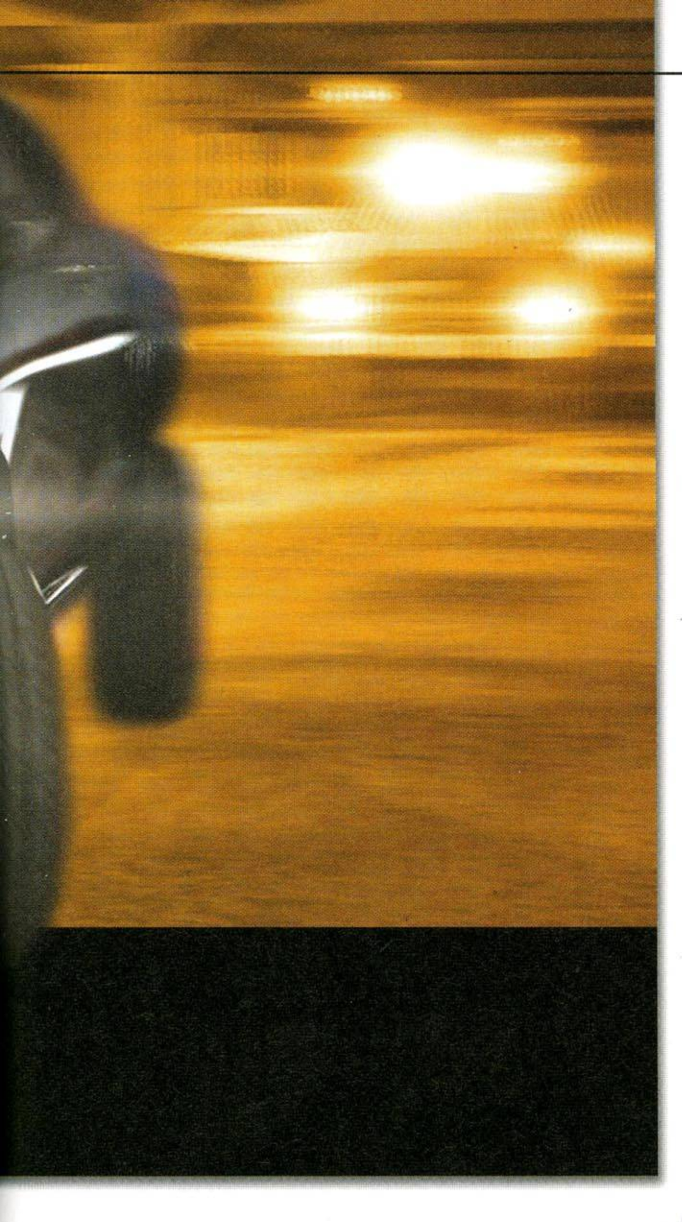
Konnten wir in der letzten Ausgabe bereits die ersten Proberunden als „Driver" drehen, parkte diesen Monat eine Beta-Version des potentiellen Megahits in unserer Spiele-Garage.

Zwar sind Reflections Straßenkreuzer noch nicht serienreif, aber schon als frühe Vorab-Version macht „Driver" Lust auf mehr.

Wer bremst, verliert.......

Wolltet Ihr schon immer in bester Kamikaze-Manier die Straßen unsicher machen? Rote Ampeln gnadenlos ignorieren, liebevoll gepflegte Vorgärten umpflügen und ohne Rücksicht auf nervende Fußgänger den Asphalt zum Glühen bringen? Basierend auf dem Uralt-Film „The Driver", erfüllt Euch der gleichnamige Konsolentitel eben diesen Wunsch. Ob in Miami, Los Angeles, San Francisco oder New York - Ihr markiert den starken „Muscle"-Man.

Das atmosphärische Intro führt gekonnt in das „Driver"-Szenario ein: Ein verschrobener Typ betritt ein Parkhaus, die abgestellten Karossen fest im Visier. Er verharrt vor einer auf Hochglanz polierten Luxuskarosse, und knackt in Nullkommanichts das Türschloß - offensichtlich ein Profi. Sekunden später startet der Gangster auch schon durch - scheinbar ein gelungener Coup. Aber weit gefehlt: Schon heulen die Polizei-Sirenen, Blaulicht erhellt die dunkle Szenerie, und eine wilde Verfolgungsjagd beginnt...



Reflections anstatt vorgerenderter FMV-Einspielungen die 3D-Routinen des Spiels - vermutlich, um den „Driver"-Look einheitlich zu halten.

Miami Vice

Das Ganoven-Leben beginnt in Miami- zumindest in Reflections' Verfolgungs-Spektakel. Ein „Bank-Job" ist Euer erster Auftrag: Ein deftiges Zeitlimit im Nacken, steuert Ihr Eure Kutsche zum just ausgeraubten Geldinstitut und verhelft den Plünderern zur Flucht.

Kaum die Gangster eingeladen, müßt Ihr die zwielichtige Bagage flugs zu Ihrem Versteck chauffieren. Doch jetzt geht der Spaß erst richtig los: Das Auge des Gesetzes versucht Eure Flucht um jeden Preis zu verhindern, und rauscht mit Blaulicht hinter Euch her. Damit Ihr in solchen Situationen nicht die Orientierung verliert, integrierten die Programmierer am rechten unteren Bildrand eine Straßenkarte der vier US-Städte.

Die zeigt den Zielpunkt des jeweiligen Auftrags an, jedoch nicht den kürzesten Anfahrtsweg- den müsst Ihr selbst herausfinden.



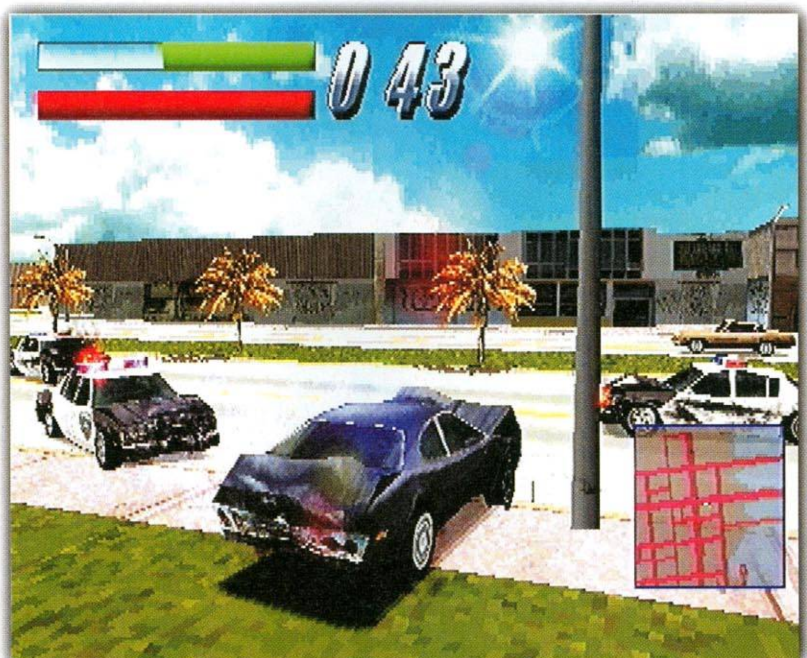
Streaming-Technik

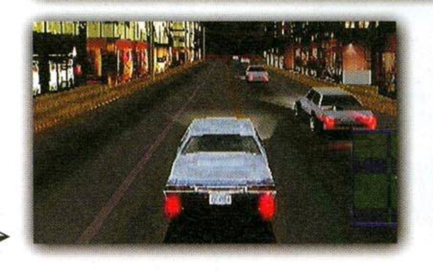
Die zwei Megabyte Hauptspeicher der PlayStation müssen nach heutigen Maßstäben als unterdimensioniert bezeichnet werden. Damit eine Stadt in „Driver" überhaupt auf dem 32-Bitter realisiert werden kann, bedienen sich die Programmierer einer simplen Technik: Während Ihr Euer Vehikel durch Stadtteil A steuert, holt sich die Sony-Konsole die Objektdaten aus Stadtteil B in den Speicher - usw. Nur so können aus bis zu 150.000 Gebäuden bestehende US-Metropolen dargestellt werden.

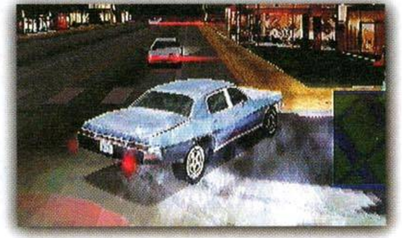
VER

Als motorisierter Undercover-Cop der 70er Jahre müsst Ihr Euch in das Kriminellen-Millieu amerikanischer Metropolen einschleusen. Um die ersten Aufträge zu kassieren, beeindruckt Ihr den Boß einer Verbrecher-Organisation mit Euren Fahrkünsten. In einer Tiefgarage stellt Ihr Euer „handwerkliches" Know-How unter Beweis: In halsbrecherischer Geschwindigkeit schlittert Ihr um Stützpfeiler herum, dreht Euch auf der Stelle oder legt eine saubere Vollbremsung hin. Habt Ihr alle Manöver zur Zufriedenheit Eures künftigen Brötchengebers erfüllt, erwartet Euch als frischgebackener Gauner der erste von insgesamt 44 Aufträgen.

Aber bevor der „Driver" zum Syndikats-Vollblut aufsteigt, steigt er in einem schäbigen Motelzimmer ab. Euer polygonaler Anrufbeantworter nimmt sämtliche Instruktionen der Gangster-Bosse auf. Zu Karrierebeginn muß der aufstrebende Gauner nehmen, was kommt: Habt Ihr die ersten Aufträge bravourös gemeistert und Euch einen Ruf als Profi gemacht, rennen Euch die amerikanischen „Paten" die Tür ein - ab sofort findet Ihr einen ganzen Nachrichten-Fundus auf Band, und könnt Euch die attraktivsten Angebote herauspicken. Die sind übrigens nicht linear: Im weiteren Spielverlauf wird die Geschichte Eures verdeckt arbeitenden Cops in Zwischensequenzen weitergesponnen. Hierfür verwendete ▶









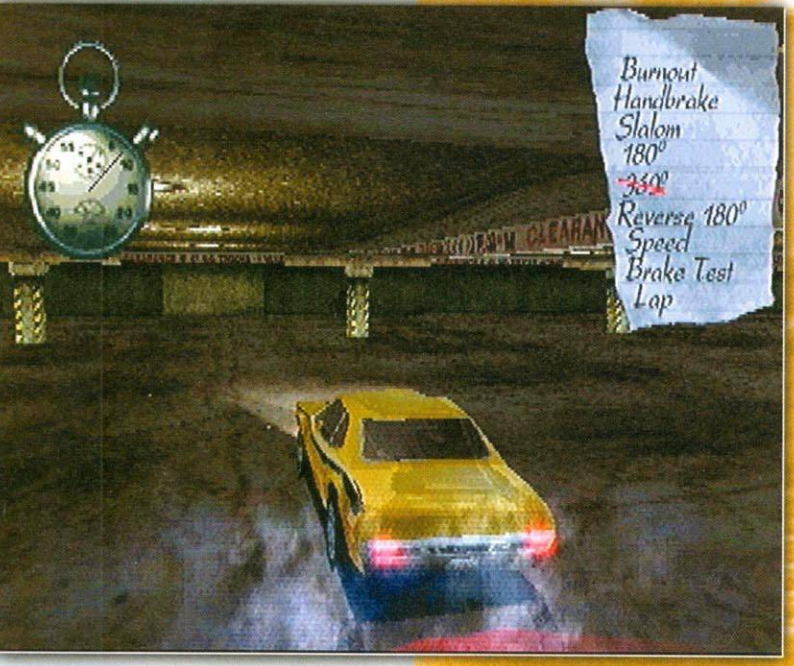
■ Man beachte die fehlende Radkappe am Hinterreifen



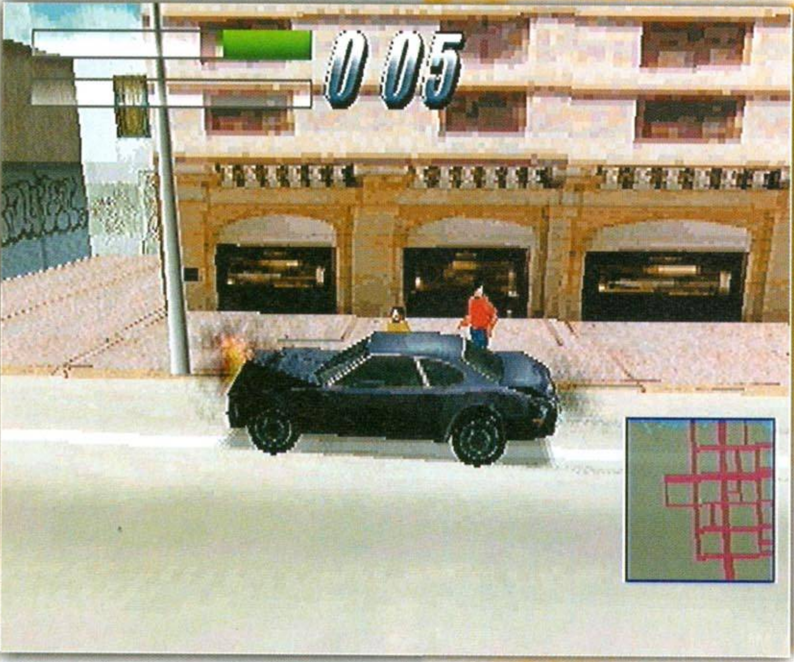
■ Auf der Flucht: Dank dynamischer Kameraführung fahrt Ihr quasi ins Bild hinein



■ Rush Hour in New York



■ Die 360°-Drehung wäre geschafft!



■ lln Eurer ersten Mission steuert Ihr das Fluchtauto der Bankräuber

Gleich die erste Mission beweist grafische Klasse: Mit Affenzahn braust der Spieler durch das Straßennetz von Miami, permanent verfolgt von stilecht in Szene gesetzten Polizeiautos. Trotz optischer Wut geht die Hardware zu keiner Sekunde in die Knie - die Geschwindigkeit bleibt konstant. Zwar sind hier und da noch dezente Unfeinheiten auszumachen, aber bis zur Endversion hat Entwickler Reflections noch hinreichend Zeit für Fehlerbereinigung.

Wie im wirklichen Leben, ist auch die „Driver"-Stadt bevölkert. Fußgänger schlendern über das Trottoir, Autos setzen den Blinker oder halten an roten Ampeln. Totzdem wünschen wir uns für die Endversion noch mehr Leben, zur Zeit muten die „Driver"-Metropolen ziemlich steril an.

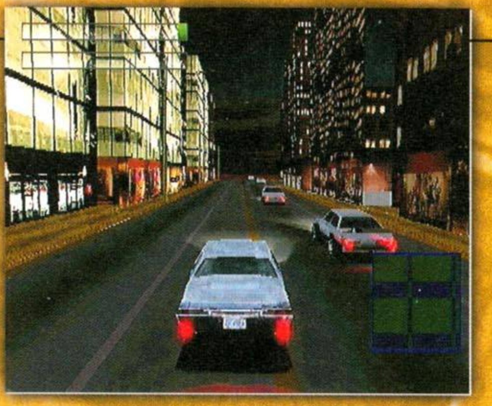
Witziges Feature: Kommt Ihr einem Passanten zu nahe, springt er panisch zur Seite. Im Gegensatz zu „Carmageddon" (soll demnächst ebenfalls für PlayStation erscheinen) kommt auf den „Driver"-Bürgersteigen kein unschuldiges Fußvolk unter die Räder. Das Hauptaugenmerk liegt auf dem geschickten Spiel mit Bremse und Gas, auch ohne Gewalt ist für reichlich Action gesorgt. Beachtlich: Das „Driver"-Programm verwaltet bis zu 150.000 Objekte gleichzeitig - optisch ein echter Leckerbissen (siehe hierzu „Streaming-Technik"). Die Aufträge werden unter verschiedensten Wetterbedingungen und Tageszeiten ausgeführt. Dementsprechend authentisch sind die Lichteffekte: Ob funkelnde Scheinwerfer bei nächtlichen Spritztouren oder die Sonnenspiegelung auf dem Boliden-Blech, die PlayStation-Hardware ist emsig am arbeiten.

Unterstützt wird der virtuelle Road-Movie von kernigen Motorgeräuschen und quietschendem Reifensound - Ihr könnt das verbrannte Gummi förmlich riechen. Wechselt Ihr die Straßenseite, reagiert der Gegenverkehr mit einem ohrenbetäubenden Hupkonzert- nur geschickte Ausweichmanöver verhindern die Massenkarambolage.

In unserer Version noch nicht integriert, wird der Soundtrack Ambiente-gerecht im 70er- Jahre-Stil gehalten sein. Bleibt nur noch zu hoffen, daß auch die Musik die Atmosphäre unterstützt.

Realistisch (wenn auch nicht übertrieben) und anspruchsvoll wurde die Steuerung gelöst: Wahlweise digital oder analog, dient je ein Button zum Gasgeben, (Hand-)Bremsen und Durchdrehen der Reifen. Via L1-/R1-Taste blickt der Fahrer links bzw. rechts aus dem Fenster, gleichzeitiges Drücken gestattet den Blick nach hinten. Der Polygon-PKW lässt sich wahlweise aus vier Perspektiven steuern - wirklich spielbar

Ein Spiel für Adrenalin-Junkies



■ Die Lichteffekte kommen nachts besonders zur Geltung



■ Um den ersten Auftrag zu erhalten, müsst Ihr den Gangster-Boß beeindrucken



■ Auf dem Anrufbeantworter sind Eure Aufträge gespeichert

sind allerdings nur die Standard- bzw. die Ego-Ansicht. Der Rüttel- und Schüttelfreund muß in der Endversion auf die Dual-Shock-Unterstützung nicht verzichten, desweiteren sollen diverse Lenkräder unterstützt werden.

Hat man sich an die riesigen Muscle-Cars erst einmal gewöhnt, sind draufgängerische Fahrmanöver kein Problem mehr. Stellt Euch Folgendes vor: Ihr werdet von einer aufgebrachten Polizisten-Meute verfolgt. Grünzeug und Anpflanzungen mißachtend wechselt Ihr die Straßenseite. Die pflichtbewußten US-Cops jagen Euch hinterher- doch Ihr seid gewiefter: Mit einem Druck auf die Dreiecks-Taste zieht Ihr die Handbremse an - und reißt den Straßenkreuzer um 180° Grad herum. Die verdutzten Verfolger können Euch nur noch hinterherschauen- ausgetrickst!

Im Laufe des Spiels habt Ihr die Wahl zwischen zwölf fahrbaren Untersätzen. Reflections gab sich sichtlich Mühe, die 70er Jahre-Boliden glaubwürdig nachzubilden. Auch wenn sich aus Lizenzgründen keine Originalmarken in „Driver" befinden, gewisse Ähnlichkeiten mit den großen Vorbilden sind nicht zu übersehen.

Crash-Boom-Bang

Keine zünftige Autoverfolgungsjagd ohne Blechschäden und Kollisionen. Jeder Crash hinterlässt deutliche Spuren auf der Karosserie - Destruction Derby lässt grüßen.

Ein Energiebalken am oberen Bildrand zeigt an, ob Euer Fahrzeug reparaturbedürftig ist: Vorsicht ist also angebracht - vorausgesetzt, Ihr wollt kein Wrack parken.

Ebenfalls ein wichtiges Feature ist das „Polizist-O-Meter": Direkt unter Eurer Energieanzeige plaziert, verrät es, wie dicht Euch die Ordnungshüter auf den Felgen sind.

Neben dem Story-Modus enthält „Driver" noch andere nette Gimmicks: So könnt Ihr die spektakulärsten Verfolgungsjagden mit der editierbaren Replay-Funktion noch einmal genießen und auf der Memory Card abspeichern. Wer Lust auf eine stressfreie Vergnügungsfahrt verspürt, kann in aller Ruhe die vier Städte erkunden- die Verkehrsregeln sollten aber auf jeden Fall eingehalten werden. In den fünf Extra-Spielen darf man die ganze „Driver"-Thematik ausleben - ob als Verfolger, Gejagter oder im „Checkpoint-Rennen" mit Arcade-Style, für Kurzweil ist gesorgt.

Der „Driver" fährt schon in der Beta-Version mit Vollgas der Sonne entgegen. Der Titel besitzt eine Menge Potential - selbst absolute Rennspiel-Hasser können mit der Reflections-Entwicklung auf den Geschmack kommen. Zweifelsohne innovativ wie kaum ein anderer Titel, bleibt abzuwarten ob die endgültige Version hält, was das bisher gezeigte bereits andeutet. Fehlerfreie 3D-Architektur und Bevölkerungszuwachs stehen zwar noch aus - aber auch mit kleinen Faux-Pas kann der „Driver" leben. Reflections Titel begeistert bereits im Frühstadium. ■



■ Und ab durch die Mitte - Die Straßensperre ist für Profis kein Problem



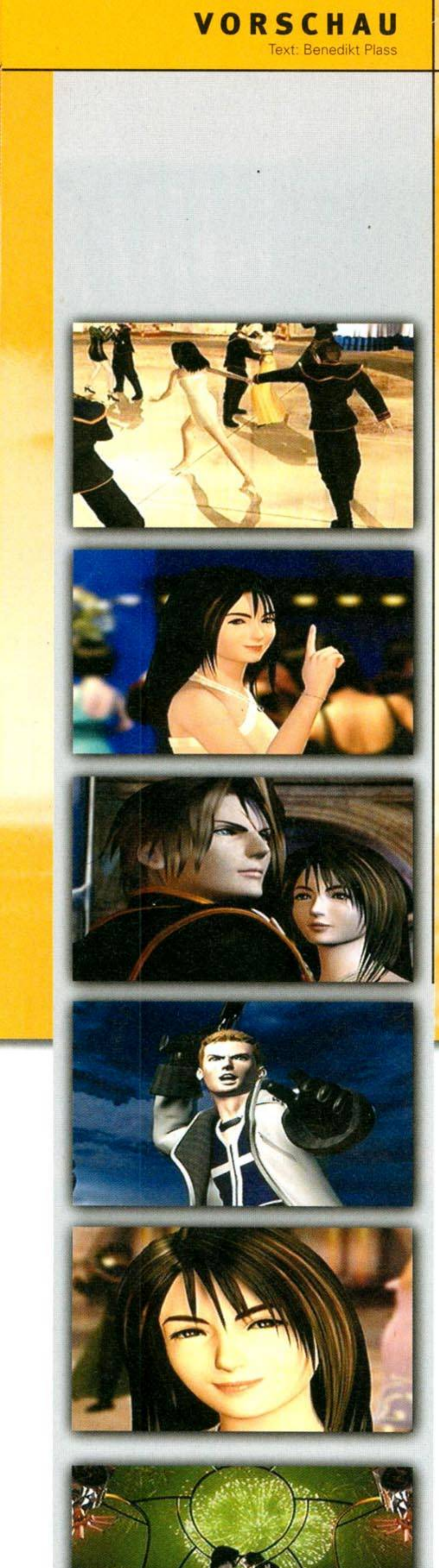
■ In der Ego-Perspektive kommt Ihr in einen wahren Geschwindigkeitsrausch



Genre:	Gangster Action	Anbieter:	GT Interactive
Spieleranzahl:	1	Entwickler:	Reflections
Veröffentlichung:	Mai	Muster:	GT Interactive

Text: Benedikt Plass



Final Fantasy VIII

"Final Fantasy" - bei diesem Namen bekommen selbst gestandene Konsolenrollenspieler glänzende Augen. In Japan genießt die Mammut-Serie längst Kultstatus: Der im Februar erschienene achte Teil verkaufte sich bisher sensationelle 3,3 Millionen Mal. Fun Generation hat den Titel schon ausgiebig für Euch gespielt.

1997 brach ein neues Zeitalter der Konsolen-Abenteuer an: Exklusiv für Sonys PlayStation erschien das grafisch wie spielerisch brillante "Final Fantasy VII" - und eroberte die Herzen europäischer Spieler im Sturm. Square präsentierte die siebte Episode massenmarktkompatibel: Die Geschichte rund um den Struwelpeter Cloud Strife zog viele PlayStation-Besitzer in ihren Bann und wurde schließlich auch für den PC umgesetzt.

"Final Fantasy VIII" spricht die gleiche Zielgruppe an - vorbei die Zeit, in der Rollenspiele nur von einer "freakigen" Minderheit erforscht worden sind.

Dementsprechend opulent ist das neueste Square-Epos in Szene gesetzt: Schon das Intro läßt Euch ehrfürchtig auf den Fernseher starren. Unter mystischen Chorgesängen duellieren sich Squall Leonhart und Seifer Almasy, zwei der Hauptcharaktere aus "Final Fantasy VIII". Die imaginäre Kamera zeigt das Kampfgeschehen aus verschiedenen Perspektiven und wechselt in rasanten Schnitten von einem Kämpfer zum anderen. Zwischen der Duellszene werden immer wieder zwei atemberaubende Render-Schönheiten eingeblendet. Doch warum kämpfen die Beiden, und wer sind diese Frauen?

Mysteriös

Stellt Euch eine Welt vor, in der alle Menschen friedlich nebeneinander existieren, kein Krieg den Frieden gefährdet - eine Welt, in der alle glücklich und zufrieden sind.

Das könnt Ihr nicht?

Ähnlich geht es wohl den Polygon-Bewohnern des "Final Fantasy VIII"- Universums:

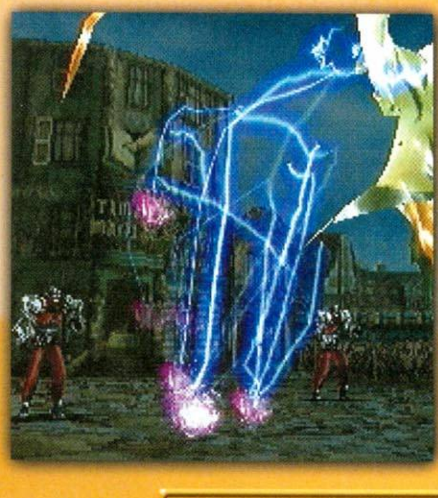
Es scheint, als sei in ihrer Welt alles in bester Ordnung. Damit das auch so bleibt, wurde Balamb Garden gegründet.



■ In der ersten Mission muß Squall diese "Guardian Force" im Kampf besiegen



■ Auf der Oberwelt ist nur Squall zu sehen



■ Squall´s Rivale Seifer hat auch eine schöne Narbe im Kampf davongetragen



■ Gleich kracht es gewaltig - die Guardian Forces" besitzen ungeheure Kräfte!



■ Squall trifft auf Seifer und Edea - sieht nicht nach einer Willkommensfeier aus!

Info: DIE HAUPTCHARAKTERE

SQUALL LEONHART


Alter: 17
Größe: 177 cm
Waffe:Gunblade
Geburtstag: 23. August
Blutgruppe:AB (selten)
Spezial-Attacke: Siegesschlag

SEIFER ALMASY


Alter: 18
Größe: 188cm
Waffe: Gunblade
Geburtstag: 22. Dezember
Blutgruppe: Null
Spezialattacke: unbekannt

LAGUNA LOIRE


Alter: 27
Größe: 181 cm
Waffe: unbekannt
Geburtstag: unbekannt
Blutgruppe: unbekannt
Spezialattacke: unbekannt

ZELL DINCHT


Alter: 17
Größe: 168 cm
Waffe: Power-Handschuh
Geburtstag: 17. März
Blutgruppe: B
Spezialattacke: Duell

IRVINE KINNEAS


Alter: 17
Größe: 185 cm
Waffe: Schrotflinte
Geburtstag: 24. November
Blutgruppe: Null
Spezialattacke: Mega-Schuß

SELPHIE TILMETT


Alter: 17
Größe: 157 cm
Waffe: Nunchaku
Geburtstag: 16. Juli
Blutgruppe: B
Spezialattacke: Slot-Attacke

RINOA HEARTILLY


Alter: 17
Größe: 163 cm
Waffe: Wurfscheibe
Geburtstag: 3. März
Blutgruppe: unbekannt
Spezialattacke: unbekannt

QUISTIS TREPE


Alter: 18
Größe: 172 cm
Waffe: Kettenpeitsche
Geburtstag: 4. Oktober
Blutgruppe: A
Spezialattacke: Blaue Magie

EDEA


Persönliche Daten unbekannt

Die Schule für Hochbegabte bildet Kinder zwischen sechs und neunzehn Jahren zu Soldaten aus. Die sollen den Frieden des Landes bewahren.

Squall Leonhart ist Schüler des Balamb Garden und er hat nur ein Ziel vor Augen: Er will Mitglied der Eliteeinheit SeeD werden - eine Truppe aus besonders verwegenen Kämpen, die ausschließlich mit Sonderaufgaben betraut wird.

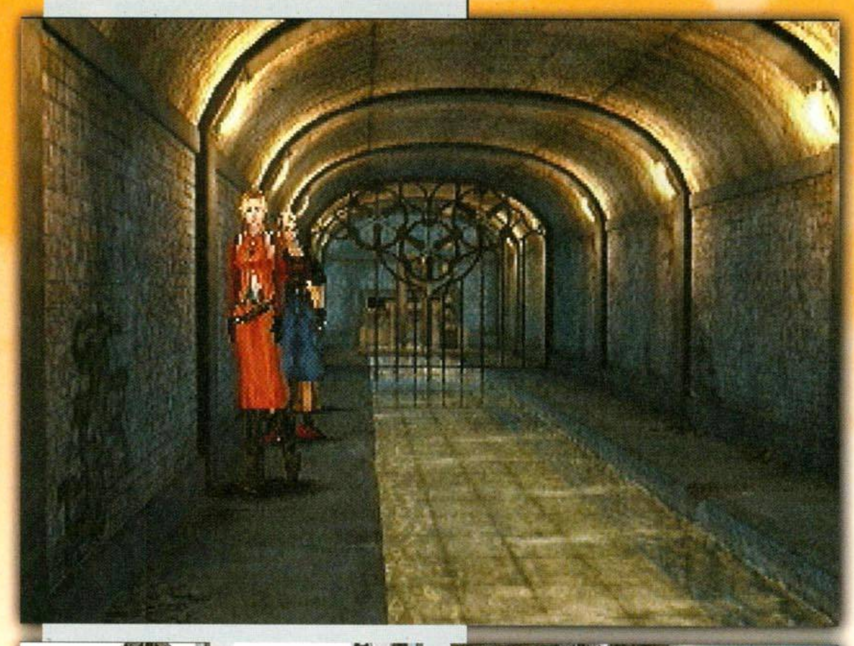
Sein großes Idol ist Seifer Almasy - Soldat und Mitglied der SeeD-Einheit.

Wie im Intro zu sehen, fordert Seifer den Soldaten-Emporkömmling zum Trainings-Kampf heraus - beide tragen eine Narbe auf der Stirn davon. Schnell erkennt Ihr, daß Seifer keine ehrbaren Absichten hat, doch an dieser Stelle wird noch nicht zuviel verraten.

Aber außer den beiden Streithähnen spielen in "Final Fantasy VIII" noch sieben anderen Hauptakteure mit:. Ihr müsst Euch immer wieder für zwei Charaktere entscheiden, um die aus maximal drei Personen zusammengesetzte Truppe zu komplettieren. Im Gegensatz zum Vorgänger seht Ihr jetzt alle Mitglieder der Party über den Bildschirm laufen - lediglich auf der Oberland-Karte ist nur Squall zu sehen. Das Speichern der Fortschritte erfolgt wie gehabt: Entweder auf speziellen Markierungen, oder außerhalb von Städten und Gebäuden.

Der Titel ist die konsequente Weiterentwicklung des siebten Teils: Wurden hier oft die klobig anmutenden Polygonmodelle bemängelt, könnt Ihr Euch jetzt auf realistische Körperformen freuen. Nippon-Fans wird´s ärgern, doch Square präsentiert sein neues Rollenspiel wesentlich "westlicher" - Mandelaugen und Anime-Figuren wurden auf ein für den Westeuropäer verdauliches Maß reduziert. Aber: Square brennt ein Grafik-Feuerwerk allererster Güte ab. Ob wunderschöne und unglaublich detaillierte Hintergründe oder bombastische FMV´s - selten habt Ihr erstaunter vor Eurer PlayStation verharrt.

Beispiel: Eure Party stapft durch eine herrlich gerenderte Stadt. Plötzlich "laufen" Eure digitalen Helden in eine Videosequenz - der Übergang ist dermaßen fließend, daß Ihr im ersten Moment gar nicht wißt, wie Euch geschieht. Solche Leckereien findet Ihr in Square´s Rollenspiel-Kracher en masse. Ebenfalls beeindruckend: Eure PlayStation schaufelt nur selten neue Daten in den Arbeitsspeicher - meistens steht der CD-Rom-Laser still. Erheblich verbessert wurden die Kampfeffekte: In "Final Fantasy VII" bereits grandios, konnte Square auch hier noch eins draufsetzten. Die Lichteffekte füllen den gesamten Bildschirm aus, es blitzt und flackert in voller Farbenpracht. Zudem sind Blitz und Donner noch "interaktiv": Das in Echtzeit berechnete Kampfgeschehen reagiert auf Form, Größe und Bewegungen Eures Gegenspielers, simple Ebeneneffekte findet Ihr kaum. Besonders beeindruckend sind die Angriffe





■ Während des Kampfes zoomt die Kamera um das Geschehen







■ Squall- ein modebewußter Held!



■ Die Hintergründe sind wunderschön anzusehen









der "Guardian Forces", die als Ersatz für die Elementaranrufungen des siebten Teils fungieren - doch dazu später mehr.

Musiktechnisch findet Ihr Bewährtes: Die Melodien sind teilweise wieder Variationen älterer Square-Kompositionen - jedoch in gewohnt hoher Qualität. Gleiches gilt für die Soundeffekte : Die klingen zwar nach wie vor verdächtig nach Super Nintendo, "Final Fantasy"-Profis erkennen ähnliche Samples wie bei den 16-Bit-Vorläufern. Trotzdem ist soweit alles im grünen (Audio-)Bereich - die Effekte wurden stimmig integriert

Das Kampfsystem präsentiert sich dezent modifiziert: Auf den ersten Blick erscheint Vieles neu, trotzdem ähnelt es doch dem Vorgänger. Hat sich Euer Zeitbalken aufgefüllt, seid Ihr mit dem Angriff an der Reihe. Wahlweise bekriegt Ihr den Gegner via Waffeneinsatz oder mit Zauberei.

Innovativ: Magiepunkte wie im siebten Teil gibt es nicht mehr. Stattdessen habt Ihr immer eine gewisse Anzahl von Sprüchen zur Verfügung, die Ihr nach und nach aufbraucht ("Paper'n'Pencil"-Rollenspieler kennen den Effekt aus den traditionsreichen "AD&D"-Schwarten). Um Eure Magie-Reserven aufzufüllen, benutzt Ihr die neue "Draw"-Funktion: Hiermit könnt Ihr dem Gegner Zaubersprüche entziehen (besonders nützlich, wenn Euch der magische Saft ausgeht).

Die Limit-Breaks aus "Final Fantasy VII" mußten den "Desperation Moves" weichen: Werdet Ihr im Kampf sehr häufig getroffen, holen Eure Rollenspiel-Recken zum Verzweiflungsschlag aus - drückt im Gefecht einfach die Dreieckstaste, und staunt, wozu die angeschlagenen Streiter in der Lage sind!

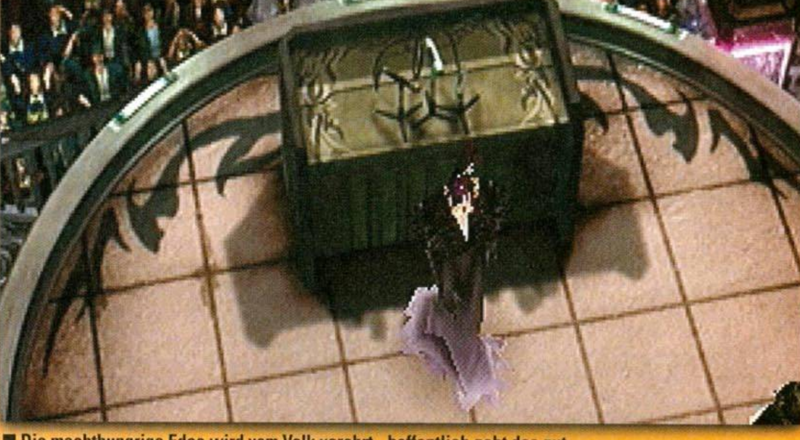
Groß und mächtig

sind die "Guardian Forces". Eure persönlichen Beschützer dürft Ihr im Kampf beliebig oft einsetzen. Wählt einen der gigantischen Helfer im Menü an, und ein Balken erscheint. Der nimmt von rechts nach links ab, dann tritt die "Guardian Force" in Aktion: Und die sind noch eindrucksvoller als die Beschwörungen aus dem siebten Teil! So trefft Ihr auf wohlbekannte Gesichter wie Shiva oder Ifrit, die im direkten Ver-

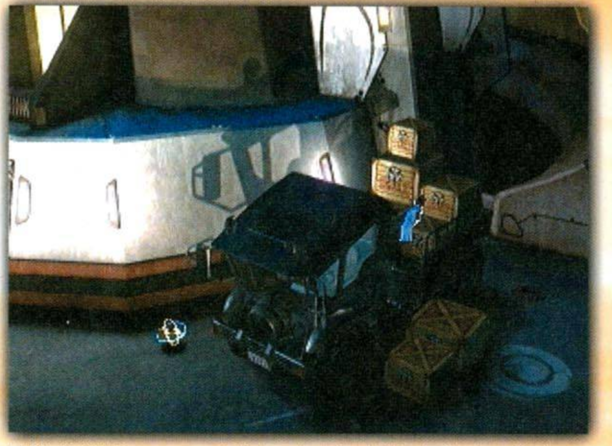
„Erwachet, meine Kinder, die Ihr in Eurer Wiege ruht. Ewachet, Kinder des Schicksals, Es ist keine Zeit zum Schlafen. Steht auf und findet den Garten der Wahrheit"
("Liberi Fatali", Final Fantasy VIII)



■ Die Lichteffekte sehen noch besser aus als in "Final Fantasy VII"



■ Die machthungrige Edea wird vom Volk verehrt - hoffentlich geht das gut



■ Jetzt ist Klettern angesagt - links neben dem LKW seht Ihr einen Speicherpunkt



■ Eure Party gelangt an bizarrste Ortschaften

gleich mit "Final Fantasy VII" optisch ganz schön zugelegt haben. Ob Blitze, Feuerbälle oder Eishagel, die Lichteffekte begeistern bei jeder Schlacht auf`s Neue. Um die begehrten Kampfhelfer zu erhalten, müßt Ihr sie entweder dem Gegner entziehen (via "Draw"-Befehl) oder die jeweilige "Guardian Force" in einem Duell bezwingen.

Nach einer gewonnenen Schlacht hagelt es Erfahrungspunkte: Doch nicht nur Eure Helden, sondern auch die "Guardian Forces" profitieren davon. Im weiteren Spielverlauf wachsen ihre Kräfte und Fähigkeiten. Nur wenn Ihr einem Charakter einen "Helfer" zuweist, stehen Euch im Kampf alle Befehle zur Verfügung - zum Zaubern und Einsatz von Gegenständen braucht Ihr eine "Guardian Force".

Tricky...

Squall Leonhart hat eine ungewöhnliche Waffe. Mit seiner "Gunblade", einer Mischung aus Schwert und Revolver, ärgert er die Widersacher besonders gerne. Drückt Ihr kurz vor dem Angriff auf "R1", fügt das eingebaute Gewehr dem Gegner zusätzlichen Schaden zu.

Wollt Ihr aus einem Kampf fliehen, benutzt Ihr wie im Vorgänger die L2- und R2-Taste gleichzeitig. Auch sonst werden "Final Fantasy VII"-Kenner keine Probleme haben - die Menüs sind fast identisch.

"Final Fantasy VIII" kommt auf vier CDs daher. Für die erste benötigten wir knapp zwölf Stunden - trotz Sprachbarriere erheblich weniger Spielzeit als beim Vorgänger. Leider gehen durch das Japanisch noch zu viele Details verloren: So gibt es ein Extra-Game, in dem Ihr die sogenannten Trading-Cards gegen seltene Waffen eintauscht. Das Spiel ist Square-typisch sehr textlastig, amüsante Wortspiele bleiben dem Nicht-Japaner aber leider verborgen.

Square´s Spiel ist ein weiteres Kunstwerk. Ihr versinkt förmlich in der Atmosphäre des "Final Fantasy-Films". Kaum ein Hersteller entlockt der PlayStation so viel geballte Grafikpracht auf einmal. Dank "Dual Shock"-Nutzung ist das Erlebnis umso intensiver: Egal ob Explosion oder magischer Atompilz - Euer Pack wackelt und rüttelt, daß es Euch beinahe die Handgelenke verdreht.

Eine Deutschland-Veröffentlichung halten wir für wahrscheinlich - schließlich hat der Vorgänger den Rollenspielweg bereits erfolgreich geebnet. Alle Genre-Begeisterten dürfen sich schon auf das Spektakel freuen. ■



Final Fantasy – Der Film

Die Videospielbranche hat sich zu einem festen Bestandteil der Industrie gemausert. Square hat die Zeichen der Zeit erkannt und produziert mit "Final Fantasy :The Movie" den Kinofilm zum Spiel.
Zwar gab es bereits Zellulidadaptionen populärer Videospiele ("Super Mario Bros." u. "Street Fighter"), doch Square´s Filmhelden sind keine menschlichen Schauspieler: Krabbel-Spektakel "Antz" hat´s vorgemacht – auch die "Final Fantasy"-Akteure werden komplett im Computer generiert. Der Film soll im Jahr 2001 in die Lichtspielhäuser kommen - Columbia Pictures übernimmt die weltweite Distribution. "Final Fantasy – The Movie" spielt im Jahr 2065 und wird storytechnisch stark von der Videospielserie beinflußt sein.





Genre:	Rollenspiel	Anbieter:	Square
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Square
Veröffentlichung:	US/Europa Ende 1999	Muster:	JP-Import

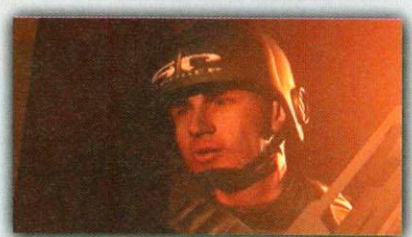




Text: Benedikt Plass

G-Police 2 Weapons of Justice







Die Zukunft: Ein eiskalter Wind pfeift über die Oberfläche des Jupitermondes Callisto. Die Kämpfe zwischen den rivalisierenden Rüstungs- und Minenkonzernen Nanosoft und Krakov hat große Teile der planetaren Bevölkerung auf dem Gewissen, doch die Überlebenden haben nichts aus dem Konflikt gelernt - der Ausbruch eines Bürgerkrieges steht unmittelbar bevor.

G-Police-Cop Jeff Slater erkennt das drohende Debakel und trommelt die Space-Marines zusammen - damit Ihr in Psygnosis jüngstem 3D-Shooter in die Rolle eines flotten Weltraumkriegers schlüpfen könnt. Keine Space-Opera ohne einen Bösewicht: Eurer Oberbefehlshaber Grice ist ein Kriegsfanatiker, für den Frieden auf Callisto hat er nichts übrig - seine Rolle im Spiel ist uns noch nicht bekannt.

Im Fun Generation-Test-Hangar ist bislang allerdings nur eine Alpha-Vesion gelandet - „G-Police: Weapons of Justice" ist noch im Frühstadium. Zwar durften wir bereits sechs Missionen begutachten, doch sollte Psygnosis den Polygon-Propeller bis zur Veröffentlichung unbedingt nachölen - noch baut sich die Umgebung zu langsam auf, Ihr erkennt die futuristischen Bollwerke zu spät. Zwar hat Psygnosis gegenüber dem Vorgänger zugelegt, trotzdem mußte man technische Kompromisse eingehen: Anstatt auf komplette Gebäude zuzuhalten, werden die 3D-Objekte zunächst als grünes Drahtgittermodell eingeblendet (siehe hierzug auch den Screenshot) - erst wenn Ihr unmittelbar an den Bauten vorüberschwebt, wird aus der spartanischen „Wire Frame"-Anmutung ein vollwertiges Polygon-Haus, mitsamt Texturierung und sämtlichen Effektschikanen.

Schon jetzt gefällt die Steuerung des Helikopter-Shooters: Am sichersten manövriert Ihr den Hubschrauber mit Sonys Dual Shock-Pad - der linke Analog-Knüppel bestimmt die Flugrichtung, den rechten nutzt Ihr zum Beschleunigen bzw. Abbremsen.

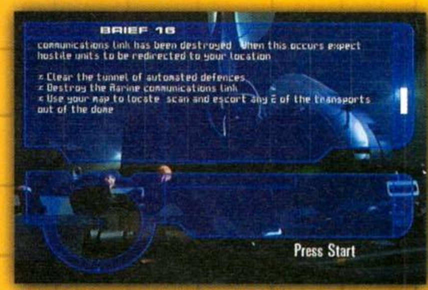
Wer „G-Police" gespielt hat, hat oft das Fehlen einer „Strafe"-Option beklagt: Ihr konntet Eure Flugrichtung zwar frei bestimmen - aber ein simpler Rechts- bzw. Linksschlenker (zwecks lebenswichtigem Ausweichmanöver) war unmöglich.


■ Die Raketen ziehen einen Rauchschweif hinter sich her - die Entwickler legen viel Wert auf Authentizität


■ Hier seht Ihr deutlich die nackten Wireframes - G-Police 2 ist optisch trotzdem ansprechend


■ Die Explosionen sehen schon jetzt lecker aus


■ Eurer Gegenüber erlebt gleich eine Überraschung - wer jetzt keinen Volltreffer landet, ist selbst schuld



■ Im Briefing erfahrt Ihr Eure Missionsziele

„Weapons of Justice" dagegen wartet endlich mit „Strafe"-Option auf, Ihr könnt den Angriffen Eurer Widersacher jetzt intuitiv ausweichen.

Der Vorgänger wurde besonders wegen des hohen Schwierigkeitgrads kritisiert, auch hier hat Psygnosis offensichtlich dazugelernt - alle bisher spielbaren Mission konnten wir mit etwas Übung problemlos absolvieren. Um beim Positiven zu bleiben: Die Explosionen und Lichteffekte, die das G-Police-Universum erhellen, sind nicht eben realistisch - vermitteln aber dafür cineastisches Ambiente. Überhaupt besitzt der Titel seinen ganz eigenes Science-Fiction-Flair. Die Programmierer sind offensichtlich Film-Fans: Der Grafikstil erinnert sehr an Kino-Hits wie „Judge Dredd" oder den Klassiker „Blade Runner".

Zwischen den Missionen erzählen kurze Zwischensequenzen die Geschichte rund um die „G-Police" weiter. Ihr bewundert allerdings keine FMV-Sequenzen, sondern bekommt die Story häppchenweise in der Spieloptik serviert - „Metal Gear Solid" hat´s vorgemacht. Ergänzt wird das Ambiente durch fast schon hypnotisierende Techno-Klänge, Fans der Musikrichtung können sich schon mal freuen.

Die Bodenmissionen sorgen für Abwechslung im harten Piloten-Alltag - hier bekämpft Ihr die gegnerische Armada mittels Roboter oder Panzer: Willkommen in der Zukunft! In der Endfassungdürft Ihr auf fünf alternative Kampfgefährte zurückgreifen, High-Tech wird in „Weapons of Justice" großgeschrieben.

Die in der Alpha-Version spielbaren Aufträge reichen von der reinen Shoot´em Up-Orgie bis hin zur Zerstörung von Satellitenanlagen. Damit Ihr die Übersicht nicht verliert, hilft Euch ein HUD-Display bei der Orientierung - allerdings nur in der Cockpit-Perspektive. Die Außenansichten sind eher als optische Spielereien zu verstehen - wollt Ihr den Gegner treffsicher mit deftigen Raketensalven eindecken, solltet Ihr vorher in die realistischere Ego-Ansicht umblenden. Soundfetischisten freuen sich über die Unterstützug des Dolby-Surround-Formats: Explosionskrawall und peitschende Schüsse von allen Seiten - wer das entsprechende Equipment hat, ist mitten drin.

Aufgepeppt wurde die Geräuschkulisse während des Funkverkehrs: Wird Eurer Flügelmann während einem Plausch vom Himmel geholt, müßt Ihr seinen unfreiwilligen Sturzflug mit anhören - „Star Wars" läßt grüßen.

Bis zur finalen Version hat Psygnosis allerdings noch viel zu tun - vor allem der langsame Grafikaufbau stört das Gesamtbild empfindlich. Die oben angeführte Drahtgitter-Lösung macht den Nachfolgetitel zwar spielbarer als den umstrittenen Vorgänger - trotzdem wird auch 3D-Adepten schnell klar: Hier prallen Designer-Wünsche und das technisch machbare aufeinander - das Resultat ist Kompromiß. Ein stilvoller zwar, aber trotzdem nur ein Kompromiß.

Bleibt nur noch zu wünschen, daß die Programmierer die Mankos beheben - oder ist die PlayStation-Hardware mit den „G-Police"-3D-Routinen bereits überfordert? Wir wollen's nicht so recht glauben - zu viele Spiele haben in den vergangenen paar Monaten das Gegenteil belegt. ■







■ Vor Missionsbeginn bewaffnet Ihr Euch mit schlagkräftigen Wummen und Raketen



Genre: Action	Anbieter: Sony
Spieleranzahl: 1	Entwickler: Psygnosis
Veröffentlichung: Mai/Juni	Muster: Psygnosis





Text: Fabian Döhla



The House Of The Dead 2







Die Rückkehr der lebenden Toten - Sega beweist Termintreue und schickt Euch auf die Jagd nach Verbrecher Goldman. Mit der neuen Dreamcast-Lightgun ausgerüstet, erwidert Ihr die Annäherungsversuche der fauligen Horde ohne Gnade - der Dreamcast hat seinen nächsten Spiele-Hit!

Darauf haben wir lange warten müssen - authentische Automatenumsetzungen auf dem eigenen Bildschirm. Was „Power Stone" bereits ankündigte, macht „The House of the Dead 2" wahr. Spielhallen-Riese Sega läßt sich nicht lumpen und liefert Euch ein Abziehbild des erfolgreichen Arcade-Sequels. Die eher ernüchternde Saturn-Version haben wir ab sofort aus unserem Gedächtnis gestrichen - gönnen wir den 32-Bit-Zombies ihren Seelenfrieden.

Mit den NexGen-Nachzüglern geht Ihr weniger zimperlich um - vergeßt spielerischen Tiefgang. Gleiches gilt für die Story - zwar plaudern die Protagonisten in Englisch, Euch interessiert's aber nur wenig. Kaum ist der „Hold your fire"-Befehl verschwunden, geht's an's Eingemachte. Wahlweise mit Pistole (vgl. auch Info-Kasten) oder Pad stürzt Ihr Euch in die First-Person-Schlacht. Den Untoten geht's ohne Rücksicht auf Verluste an die ledrige Haut - Sensibelchen und Spieler mit schwachen Magen suchen spätestens nach den ersten Schüssen das Weite. Die leblosen Körper zerfallen nach und nach in Ihre Bestandteile - dank detailverliebtem Design wird jeder Einschuß grafisch korrekt dargestellt. Zerschmettert die matschigen Schädel oder zerfetzt den Oberschenkel - alles ist möglich. Im Dauerfeuer ist dennoch Vorsicht geboten: Immer wieder rennen hilflose Zivilisten durch's Bild. Befreit sie aus ihrer Misere - zum Dank gibt's einen Bonusportion Lebensenergie. Zudem hängt der weitere Verlauf des Totentanzes von Eure Zielgenauigkeit ab. Gerettet Bürger öffnen Euch Alternativ-Routen - meistens sind die allerdings nicht so gepfeffert wie der Standard-Weg. Euer Abenteuer führt Euch durch die unterschiedlichsten Szenarien: Von der regennassen Straße durch düstere Herrenhäuser und bis nach Venedig. Im Anschluß an eine spritzige Bootspartie geht's sogar im Auto zum Kern des Übels. Bis Ihr den Wolkenkratzer



■ Dauerfeuer: Wir bereiten dem Mann mit den Kettansägen Kopfzerbrechen



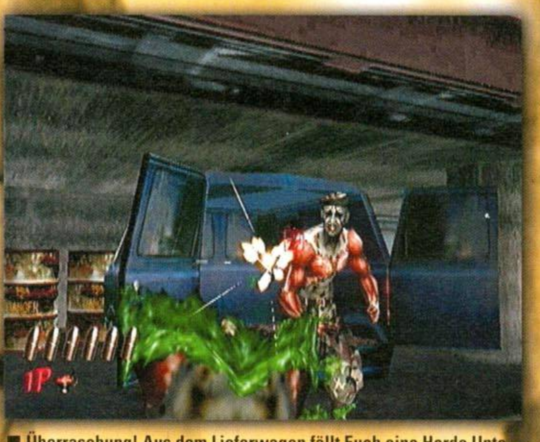
■ Einsteigsübung: Im ersten Level bleibt Euch sogar noch Zeit, die Fahrräder im Hintergrund umzuschießen



■ Nanu? Ein Endgegner kündigt sich an!



■ Da geht's lang! Gerettete Menschen weisen Euch alternative Wege



■ Überraschung! Aus dem Lieferwagen fällt Euch eine Horde Untoter an



■ Schönen Gruß an die Nase! Den trüben Gewässern entsteigen verwesende Zombies



■ Merkt Euch den Schwachpunkt der Levelwächter - sonst wird's nix!

erklommen habt, wartet aber eine Menge Arbeit auf den Monsterjäger. Ihr duelliert Euch mit den widerlichsten Kreaturen: Die Zombies trachten Euch in den aberwitzigsten Varianten nach dem Bildschirmleben. Kettensägen-schwingende Amokläufer, kriechende Oberkörper und modrige Wasserleichen lauern hinter jeder Polygon-Ecke. Das Übel kommt selten allein - meist stürzen sich die Diener des Bösen grüppchenweise auf den gestreßten Helden. Ballert was das Zeug hält - Skrupel sind fehl am Platz! Die todbringende Armada hält in jedem Abschnitt neue Überraschungen für Euch bereit: Schwere Fässer und Wurfgeschosse kennt Ihr noch vom indizierten Vorgänger - diesmal machen Euch zusätzlich mächtige Schwerter und Elektroschocker das Leben zur Hölle. Am Level-Ende wartet ein besonders dicker Brocken - den Designern sei Dank gibt's vor dem Duell einen Hinweise auf dessen Schwachstelle.

Totgesagte leben länger

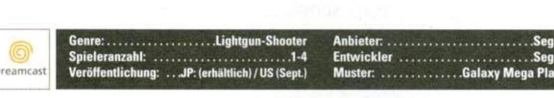
Große Abwechslung wird bei einem Lightgun-Shooter erfahrungsgemäß nicht geboten - aber wen kümmert's?! Trotzdem haben sich Segas Arcade-Spezialisten ins Zeug gelegt: Zwar ist jede Sequenz zu 100% vorberechnet - das aufwendige Drumherum läßt Euch das Interaktions-Manko aber schnell vergessen. Ihr zerballert Teile der Zimmereinrichtung, schießt Eichenfässer um und bringt Straßenlaternen zum Verglühen. Aufgepaßt - häufig stoßt Ihr auf nützliche Gegenstände: Lebensenergie und Extra-Continues habt Ihr bitter nötig - der Schwierigkeitsgrad wurde originalgetreu adaptiert. Je nach Zielgenauigkeit dirigiert Euch das Spiel kreuz und quer durch die sechs Level. Überraschende Wendungen sorgen für Dauerspaß - auch beim zehnten Mal wird's Euch im Haus der Toten nicht langweilig. Um den Dreamcast-Besitzer zusätzlich zu verwöhnen, haben die Entwickler noch eine Portion Goodies auf die GD (Segas hauseigenes Speichermedium) gepackt. Im Boss-Modus geht's unter Zeitdruck gegen sämtliche Oberschergen, im Original-Modus kommen zusätzliche Waffen ins Spiel - dafür schrumpft aber im Gegenzug die Continue-Anzahl. Erfolglose Zombie-Meuchler wagen eine Trainingsrunde - metzeln will gelernt sein.

Mit „The House of the Dead 2" bringt Sega zum richtigen Zeitpunkt hochkarätigen Spielenachschub für den in der Kritik stehenden Dreamcast. Genau die Software-Güteklasse wollen wir sehen - jetzt, und am besten in rauhen Mengen. Wenn's qualitativ derart hochwertig weitergeht, braucht man sich vorerst keine Sorgen machen - Arcade-Fans müssen schon jetzt zuschlagen. ■

info

Dreamcast-Lightgun - erste Hilfe gegen Zombies!

Passend zur Japan-Veröffentlichung von „The House of the Dead 2" hält Sega die passende Wumme parat. Im sogenannten „Gun Set" findet Ihr neben der Spiel-GD auch noch die futuristische anmutende Lichtpistole. Die in Dreamcast-weiß gehaltene Game-Gun überrascht durch einige Besonderheiten. Neben einem Steckplatz für VMS oder Puru Puru Pack befindet sich am Griff ein vollwertiges Steuerkreuz samt der Tasten „Start" und „B". Damit scrollt Ihr problemlos durch Menüs oder drückt langweilige Zwischensequenzen weg. Außerdem könnt Ihr während der wilden Zombie-Jagd jederzeit pausieren - praktisch. Die Kombination Puru Puru Pack und Lightgun erweist sich in der Praxis als eher hinderlich - durch den Pseudo-Rückstoß verwackelt Ihr mit schöner Regelmäßigkeit. Zudem ärgerlich: Während ihr mit dem Dreamcast-Pad die Zombies im Dauerfeuer maßgerecht zerlegt, wird's mit Pistole schwerer. Dafür macht's aber viel mehr Spaß!



Dreamcast		
Genre: Lightgun-Shooter	Anbieter: Sega
Spieleranzahl: 1-4	Entwickler: Sega
Veröffentlichung: JP: (erhältlich) / US (Sept.)	Muster: Galaxy Mega Play

Dieser Artikel entstand in freundlicher Zusammenarbeit mit Galaxy Mega Play (Tel.: 02323/ 451 885)

Text:Fabian Döhla











POWER STONE

Wo Capcom draufsteht, ist Arcade-Action drin: Abgesehen von einigen Genre-Ausreißern (wie die „Breath of Fire"-Rollenspiele oder „Resident Evil") bleiben die Street Fighter-Erfinder bei ihren Leisten - fulminante Prügelorgien sind angesagt. Mit „Power Stone" feiert man den Dreamcast-Einstand - und beschert den Sega-Usern eine gewaltige Überraschung. Als Grundlage für das effektgespickte Prügel-Donnerwetter dient ein Naomi-Board - quasi die Spielhallen-Variante von Hoffnungsträger Dreamcast. Wovon andere Publisher bislang nur reden, das hat Capcom schon getan - mit „Power Stone" holt Ihr Euch ein echtes Stück Arcade-Feeling in die eigenen vier Wände.

Die Hintergrundstory ist genretypisch gehalten - was Euch aber nicht weiter stören sollte. Im 19. Jahrhundert haben alle Abenteurer ein und dasselbe Ziel - die Suche nach einem legendären Schatz im Lande „Power Stone". Die Sage verspricht dem neuen Besitzer die Erfüllung aller Träume - das ruft ebenso gute wie böse Naturelle auf den Plan. Da sich Gut und Böse von Natur aus uneins sind, trägt man die Konflikte mit roher Gewalt aus.

Wie beim Genre-Urvater „Street Fighter 2" stehen acht Haudegen zur Auswahl - liebevoll designt, verspielt dargestellt und mit Nippon-Charme behaftet, eben Capcom-typisch. Gleiches gilt für die Charakterzüge und den Körperbau der Polygon-Prügler: Holzfäller Gunrock wirft seine gewaltige Leibesfülle in den Kampf, Doppeldecker-Pilot Fokker mimt den obligatorischen Ken-Schönling. Indianerhäuptling Galuda scheint mit T. Hawk verschwägert zu sein, die



■ Special-Move im Wüstentempel: Kraken verpaßt Polygon-Schönheit Rouge eine schmerzhafte Bißwunde





■ Stürmisch: Wangtangs Wutausbruch wirbelt auch Schwergewicht Gunrock in die Lüfte



■ Volltreffer! Besonders effektive Schlagserien sorgen für wilde Farbspiele auf dem Bildschirm



■ That hurts: Fehlende Geschwindigkeit macht Gunrock durch brachiale Ringer-Einlagen wett

spindeldürre Mumie Jack entstammt einem klassischen B-Movie. Die restlichen Kämpen haben Ihre Vorfahren hauptsächlich in Fernost: Prügelprinz Wangtang, Wüsten-Schönheit Rouge und Schwertschwinger Ryoma können und wollen ihre orientalische Herkunft nicht verbergen. Im Laufe des Power-Stone-Turniers könnt Ihr das Kämpferfeld noch zweimal aufstocken: Habt Ihr von jedem Standard-Charakter den Abspann bewundert, ist Piraten-Obermotz Kraken freigespielt. Seid Ihr auch mit ihm erfolgreich, dürft Ihr künftig auch mit „Power Stone"-Fürst Valgas in den dreidimensionalen Ring steigen.

PowerVR Stone

Habt Ihr Euch für ein digitales Konterfei entschieden, geht's nach angenehm kurzer Ladepause ab in die Schlacht: Was Ihr grafisch geboten bekommt, verschlägt selbst abgebrühten Dreamcast-Besitzern die Sprache. Die imaginäre Kamera zoomt effektvoll in die Arena und überläßt Euch nach einem kurzen Helden-Intro die Kontrolle - ihr seid Hauptdarsteller im schönsten Beat'em Up der Konsolenwelt.

Ein gewagtes, aber gerechtfertigtes Statement: 60 Bilder pro Sekunde, detaillierte Hintergründe und gelungene Farbwahl verwöhnen den Import-Fan mit konkurrenzlosen Optiken. Durch die spektakuläre Kameraführung erlebt Ihr jeden Schlagabtausch aus der besten Perspektive - verzerrte Flächen oder Fehler in der 3D-Architektur kennen die Capcom-Routinen nicht, egal was für ein Effektfeuerwerk die beiden Streithähne auch abbrennen. Bis Ihr jedoch bildschirmfüllende Lichtblitze oder gleißende Energiestrahlen abfeuert, müßt Ihr eine magische Klunker-Kollektion komplettieren. Erst wenn sich Eure Heldenfigur drei Power Stones geschnappt hat, erfolgt eine Verwandlung - „Bloody Roar" läßt grüßen!

Bis dahin ist es jedoch ein weiter Weg: Ihr geht mit einem der Edelsteine im Gepäck an den Start, immer auf der Suche nach den fehlenden Energiespendern. Die Art und Weise bleibt Euch freigestellt: Entweder prügelt Ihr Eurem Gegenüber mit einer Schlagserie den Juwelen-Vorrat aus den Taschen oder Ihr haltet nach regelmäßig auftauchenden Energiestrudeln Ausschau - auch hier gibt's den wertvollen Kristall-Nachschub. Ist die Sammlung komplett, so

„Power Stone" ist der wahr gewordene Traum eines jeden Kampfsport-Konsolisten



Power Stone Mini

Für VMS-Besitzer hat sich Capcom etwas Besonderes einfallen lassen: Habt ihr das Spiel mit allen Charakteren durchgespielt, so dürft Ihr Euch in der sogenannten „Power Stone Collection" drei Mini-Spiele auf Eure Sega-Speicherkarte herunterladen. Spaßige Fadenkreuz-Action, ein Ballerspiel im Stile des indizierten „1942" oder japanophile Knobelaufgaben - für jeden Geschmack ist etwas dabei. Seid Ihr erfolgreich, so werdet Ihr von „Power Stone" belohnt - neue Optionen stehen zur Auswahl. Diese Art der Interaktion zwischen Konsole und VMS schreit nach Nachahmung und verleiht dem Nippon-Prügler einen Dauermotivations-Boost - gut gemacht!





■ Ein Special kündigt sich an - wer nicht ausweicht, hat schon so gut wie verloren





■ Muskelspiele: Kräftige Charaktere reißen kurzerhand Gebäudeteile aus der Verankerung



■ Dank variabler Kameraführung habt Ihr alles im Blick - wenn auch ab und an aus größerer Distanz

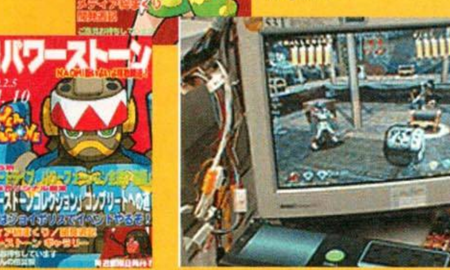


■ Vorsicht Stacheln: Die Interaktion mit den Power-Stone-Hintergründen sucht konsolenweit ihresgleichen

entfaltet „Power Stone" sein ganzes Potential. In einer kurzen Zwischensequenz verwandelt sich Euer Kämpfer in sein kräftestrotzendes Alter Ego - wenn auch nur für begrenzte Zeit. Eine Energieanzeige am unteren Bildrand gibt Auskunft über die Dauer Eures virtuellen Amoklaufs.

info: Hot in Japan!

Seit dem Spielhallen-Release von „Power Stone" gibt es von Capcom Support für prügelsüchtige Fans. Zwölf Comichefte lassen keine Frage rund um die sagenhafte Power-Stone-Welt offen und versorgen Euch mit allen wichtigen Moves und Geheimnissen. Zudem gewährt man großzügig Einblick hinter die Kulissen: Neben Bildern aus der Entwicklungsphase gibt es Pre-Production-Skizzen und andere verspielte Gimmicks. Für den Durchschnitts-Europäer bleiben jedoch viele Fragen offen, die leidige Sprachbarriere vermiest Euch die Lektüre der Power-Stone-Magazine.



Sämtliche Manöver sind von nun an mit wesentlich mehr Durchschlagskraft behaftet - egal ob Standard-Punch oder Überwurf. Besonders fies wird's, wenn Ihr auf die kämpferspezifischen Special-Moves zurückgreift. Im Gegensatz zur In-House Konkurrenz „Street Fighter" benötigt Ihr aber keinerlei Fachkenntnisse über fortgeschrittene Fingerakrobatik. Ein simpler Tastendruck genügt - und schon ist auf dem Bildschirm die Hölle los. Fokker zündet eine ganze Armada von Lenkraketen, Wangtang schleudert einen Energieball quer über den Bildschirm, Gunrock verwandelt sich in die Capcom-Variante von „Das Ding" und Ryoma wandelt als metallisch-glänzender Yoshimitsu-Verschnitt durch die 3D-Räumlichkeiten. Die Arenen dienen aber nicht nur als schmückendes Beiwerk, sondern sind für den Spielverlauf von entscheidender Bedeutung. Sämtliches Inventar könnt Ihr hochwuchten





■ Der Spielhallen-Stick verrät die Herkunft von „Power Stone" - wer am schnellsten rüttelt, wird seine Kopfbedeckung als erster wieder los



■ Abflug: Besonders heftige Treffer katapultieren Euch meterhoch in die Luft



■ Lecker! Die Endboss-Mutation besudelt Euch mit grünem Schleim...



■ ...im Gegenzug tretet Ihr der häßlichen Speckmade kräftig in die Rippen

und Eurem Gegner mit Schwung an die Polygon-Stirn hämmern - ist's Euch zu umständlich, so dürft Ihr dem Mobilar alternativ auch einen kräftigen Schubs geben. Trefft Ihr, so ist das Opfer um einen „Power Stone" ärmer, werft Ihr vorbei, so wird's ein Fall für die Hausratversicherung. Besonders kräftige Naturen reißen kurzerhand das komplette Gebälk aus der Verankerung und setzen zu einem alles vernichtenden Rundumschlag an. Um die Bedeutung des interaktiven Hintergrunds noch zu steigern, entwickeln die Backgrounds Eigendynamik. Umstürzende Regale begraben Euch unter einer Ladung von Tongefäßen, schwere Eichenfässer krachen Euch ins Kreuz, oder ihr werdet von umfallenden Wänden zusammengestaucht.

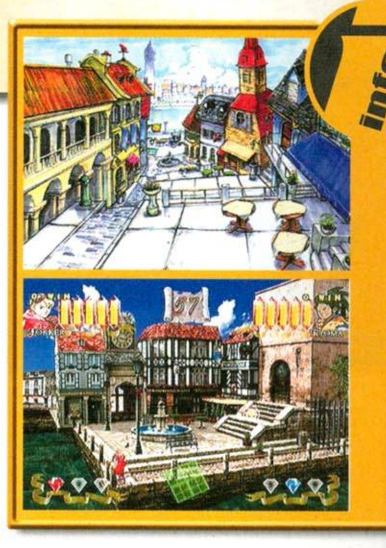
In „Skullhaven" machen Euch umherschwingende Anker das Leben schwer, dazu spucken die Bordkanonen noch nach Lust und Laune Feuer - wohl dem, der sich rechtzeitig in Sicherheit bringt. Reichen Euch die zufällig eingespielten Gemeinheiten nicht aus, so greift auf die am Boden verstreut liegenden Waffen zurück. Das Arsenal kann dabei unterschiedlicher nicht sein: Klassische Bastardschwerter wechseln sich mit Flammen- und Raketenwerfern ab.

Witziger Höhepunkt des Effekt-Infernos: Der Cartoon-Hammer. Wer nicht sofort Fersengeld gibt, wird kurzerhand geplättet - trotz der oft derben Gewalt fließt in „Power Stone" aber kein einziger Tropfen Blut. Habt Ihr unter der Nahkampf-Aktion kurz Zeit, dürft Ihr zahlreiche grafische Gimmicks bewundern. In „Londo" (schreibt man so!) könnt Ihr sogar die Angebotstafel des Straßencafes lesen, in Rouge's Oase geben sich Light-Sourcing und Volumenlichter ein Stelldichein - vergeßt vor Begeisterung das Atmen nicht.

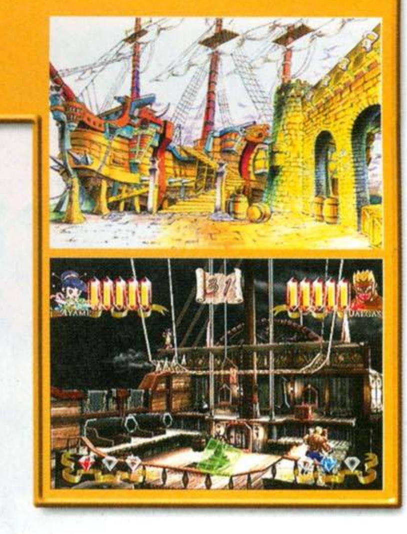
Kritiker bemängeln nach ersten Spielrunden den fehlenden Tiefgang der Arcade-Umsetzung. Klar, einen „Virtua Fighter" bekommt Ihr nicht geboten - dafür findet Ihr deutlich schneller ins Spiel und bleibt auch länger drin. „Power Stone" verlangt keine komplizierten Tastenkombinationen - meist reicht auch für für komplexe Manöver ein Befehl. Für Dauermotivation ist dennoch gesorgt: Bis Ihr Euch an der Grafik-Orgie sattgesehen habt, vergehen Tage - zahlreiche versteckte Boni fesseln zusätzlich an den Bildschirm. „Power Stone" ist der wahr gewordene Traum eines jeden Kampfsport-Konsolisten - vorausgesetzt, Ihr hegt keine Aversion gegen simples Buttongehämmere! ■

info

Von der Skizze zur Bitmap



Während man bei der Skizze des Spielfelds „Londo" deutliche Parallelen wie etwa die Bestuhlung oder den Springbrunnen erkennen kann, wird's beim Piratenschiff schon schwieriger. Ursprünglich solltet Ihr Euch vor dem Schiff prügeln, im Spiel wurde das Geschehen aber auf das Deck des spukigen Ozeanriesen verlagert.



Dreamcast

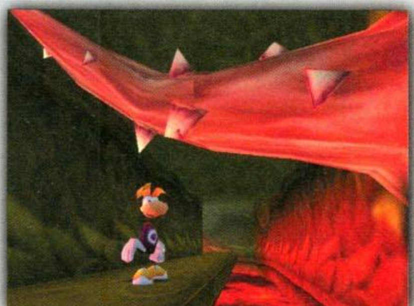
Genre:	Beat'em Up	Anbieter:	Capcom
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler:	Capcom/CRI
Veröffentlichung:	September	Muster:	Theo Kranz Games

Text:Andreas Ulrich



■ Keine ruhige Minute: Selbst der friedliche Fluß ist mit Prianhas verseucht.

■ Fliegerfrisur: Dank seiner Rotor-Haarpracht hebt Rayman kurzzeitig ab.



■ Die Vulkan-Welt beeindruckt mit Light-Sourcing Effekten.

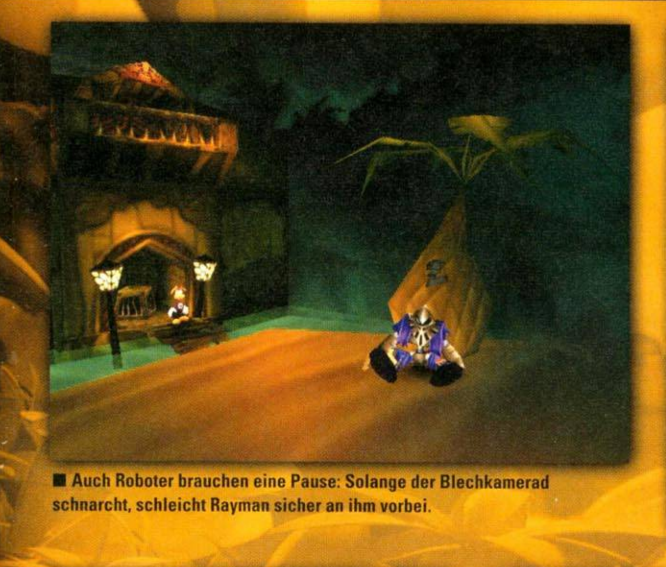


RAYMAN 2

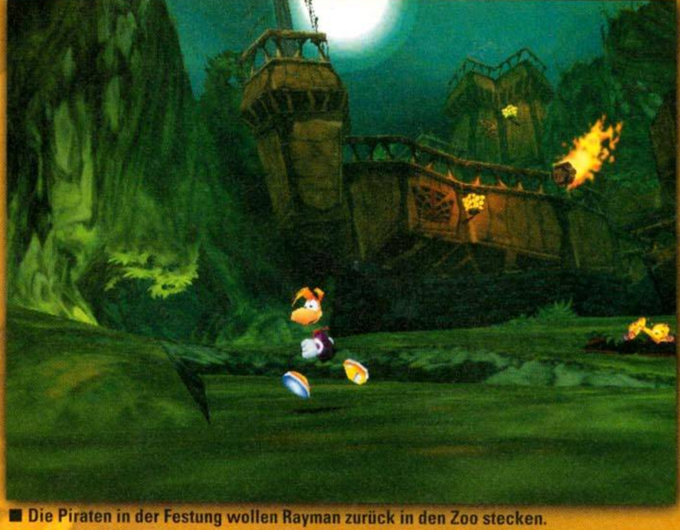
Nach vier Jahren startet Rayman sein Comeback: Was als klassisches 2D-Jump'n'Run in die Entwicklung ging, mutierte seit September 1997 zur kunterbunten Polygonhatz.

Hauptakteur ist nach wie vor der freche blonde Franzose mit ohne Gliedmaßen. Auch im zweiten Teil muß der arme Kerl immer noch ohne Hals, Arme und Beine auskommen - das macht ihn einzigartig. Diese Eigentümlichkeit ist auch der üblen Robo-Piraten-Gang aufgefallen: Für den Kuriositäten-Circus stellt Rayman eine begehrte Ergänzung dar, ist er doch einer der letzten seiner Art. Also macht sich der fiese Blechkapitän mit seiner skrupellosen Crew auf die Jagd nach dem Blondschopf. Mit hinterhältigen Tricks locken sie Rayman in die Falle und verfrachten ihn mitsamt seiner Kumpel in den intergalaktischen Zoo. Doch die Piraten haben nicht mit Raymans unvergleichlichen Fähigkeiten gerechnet: Mit Hubschrauber-Scheitel und Power-Faust flüchtet er aus dem Knast und startet eine riskante Rettungsmission.

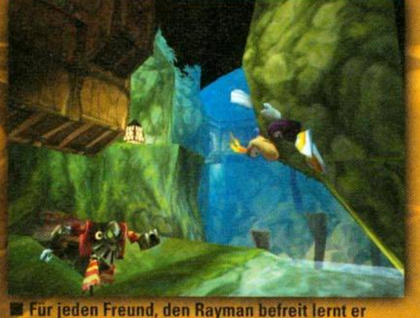
Im Vorgänger setzten die Entwickler trotz gerade aufkommenden 3D-Boom auf konventionelle 2D/Sprite-Technik. Die Kulissen waren allesamt liebevoll in Szene gesetzt, wirkten allerdings durch Zuckerstangen- und Sesamstraßen-Einschlag zu kindlich. Im zweiten Teil kämpft sich Rayman durch spannendere Polygonszenerien: Das Abenteuer führt Rayman durch finstere Wälder, modrige Sümpfe und antike Ruinen - bis er in der Piratensiedlung die Chance hat, dem Freibeuter-Kapitän eins auf die Augenklappe zu geben. Das neue Rayman Abenteuer erstreckt sich über 17 Spielwelten, die thematisch entweder zu Raymans Universum (Wald, Sumpf und Küste), den versunke-



■ Auch Roboter brauchen eine Pause: Solange der Blechkamerad schnarcht, schleicht Rayman sicher an ihm vorbei.



■ Die Piraten in der Festung wollen Rayman zurück in den Zoo stecken.





■ Für jeden Freund, den Rayman befreit lernt er eine neue Aktion.



■ Ritt auf dem Feuerstuhl: Rasante Renneinlagen peppen das Jump'n Run auf.



■ Erwischt: Der Freibeuter kann nur mit gezielten Attacken überwunden werden.

nen Tempeln (Erde, Vulkan und Wasser) oder dem Piratenversteck (Schiff und die morbide Welt) gehören: Insgesamt 48 Abschnitte muß Euer schlacksiger Held durchqueren.

Als die Roboter-Korsaren Raymans Ausbruch entdecken, schicken sie alles hinter ihm her was laufen kann: Zombie-Hühner, Riesenspinnen, Piranhas und fliegende Bomben setzen alles daran, den Flüchtling wieder hinter Gitter zu bringen. Hinterlistige Fallen sind über die ganzen Level verteilt: Laserschranken, Alarmanlagen und Kraftfelder bestrafen leichtfertiges Vorpreschen.

Auch die dicken Brocken dürfen nicht fehlen: Sechs Endgegner warten auf ihre Chance und wollen Euren Helden wieder einfangen. Dem Piraten „Rhop" muß sich Rayman sogar mehrmals stellen. Der hartnäckige Boß gibt sich nicht geschlagen und versucht sein Glück immer wieder. Nach jeder Niederlage läßt er sich für den nächsten Angriff etwas neues einfallen - und stellt Euch immer wieder vor eine neue Herausforderung. „Rayman 2" ist kein gemütliches Adventure im 3D-Gewand,das Ihr in aller Gemütsruhe erforschen könnt.

Tatsächlich lassen die Entwickler dem Spieler keine Verschnaufpause: Unterirdische Stollen drohen zu kollabieren, die Atemluft wird immer knapper und Orkanböen blasen den Helden einfach weiter. Kleine Speed-Einlagen peppen das Spiel zusätzlich auf: Im Schlepptau einer Wasserschlange übt sich Rayman im Wasserski, in einer Lore rollt er auf Schienen durch finstere Grotten und mit fliegenden Fässern überquert er tiefe Abgründe.

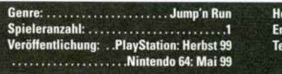
Unterwegs muß sich Rayman um seine verschleppten Freunde kümmern. Für befreite Kumpel bekommt er neue Fähigkeiten: Dazu gehören die altbekannten Flugeinlagen mit rotierendem Helikopter-Haarschopf (wieder in verschiedenen Ausbaustufen) und der hammerharte Angriff der fliegenden Faust. Rayman erfüllt von Geburts wegen alle Qualifikationen für einen gemachten Jump'n'Run-Mann. Rayman hüpft im Wald von Ast zu Ast, schwimmt durch die Bassins des Wassertempels und klettert behende an Felswänden hinab - bis ins Zentrum der Welt.

Die Programmierer haben sich die Rügen über den happigen Schwierigkeitsgrad des Vorgängers zu Herzen genommen. „Rayman 2" soll von jedermann zu schaffen sein, nur wer für den Abspann 100% für sich verbuchen möchte, muß mit frustigen Hüpfeinlagen rechnen.

Bis Rayman in seinem neusten Abenteuer über den Bildschirm hüpft, geht allerdings noch ein bißchen Zeit ins knallbunte Rayman-Land: Für Mai ist der Release der N64-Version geplant (gleichzeitig für PC), und erst im Herbst wird der Hunger der Playstation-Spieler gesättigt. Leider stammen unsere Screenshots allesamt von der PC-Version - die Konvertierungen für Euren Konsolenfuhrpark waren noch nicht weit genug gediegen. Aber wir halten Euch auf dem Laufenden! ■





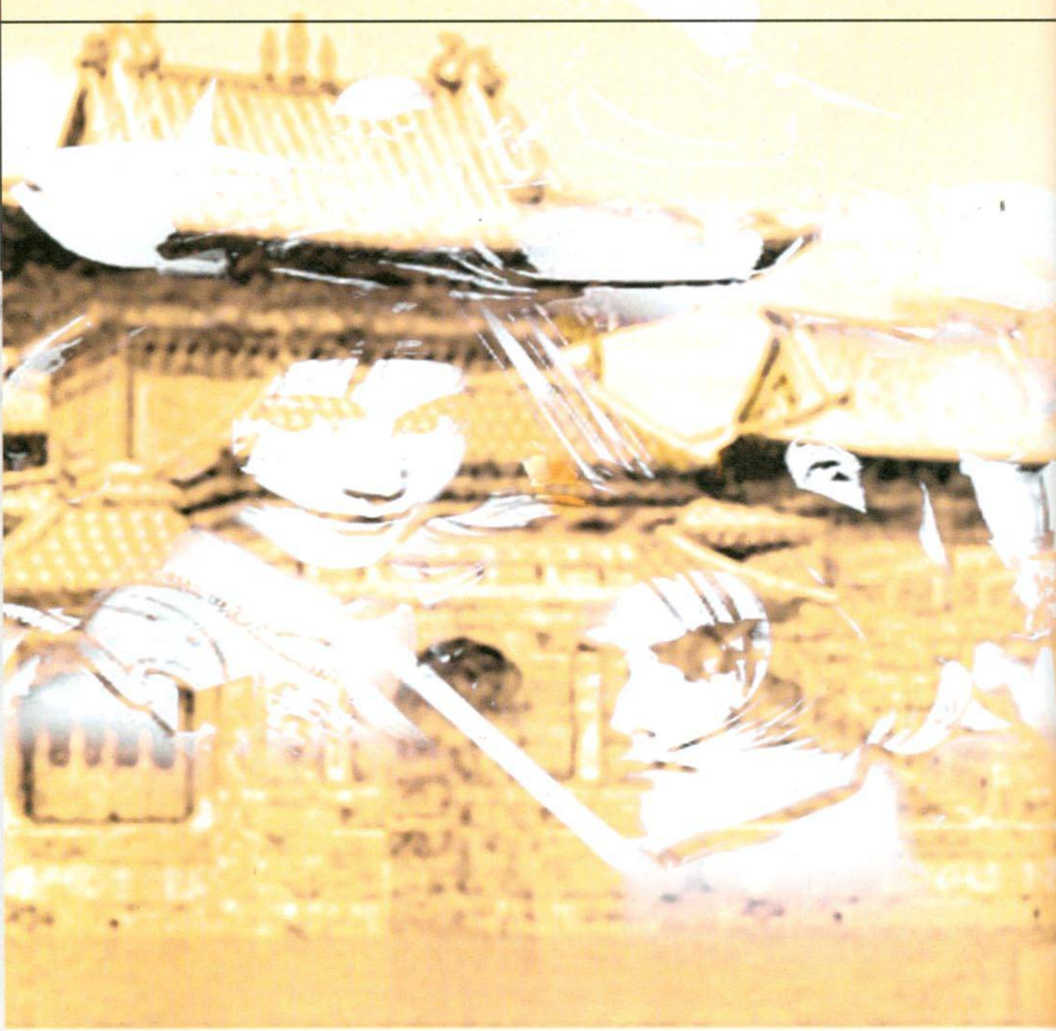


Genre: ....Jump'n Run
Spieleranzahl: 1
Veröffentlichung: . .PlayStation: Herbst 99
.......................Nintendo 64: Mai 99

Hersteller: ....Ubi-Soft
Entwickler ....Ubi-Soft
Testmuster: ....Ubi-Soft

Text:Fabian Döhla - Frank Michaelis

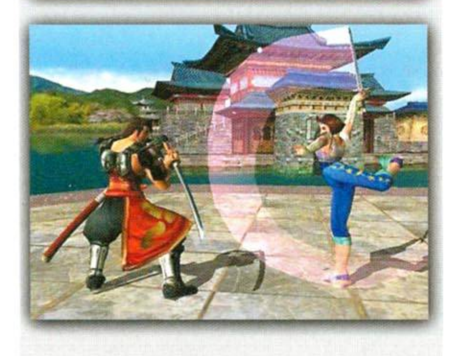




Soul Calibur







Namco geht fremd! Der japanische Spielhallengigant hat sich mit vorzüglichen PlayStation-Konvertierungen einen Namen gemacht - ohne den starken Support des Nippon-Riesen wäre die PlayStation nicht da, wo sie sich heute befindet. Daß Namco auch für den Dreamcast entwickeln wird, steht schon seit längerem fest - allerdings rechnete niemand ernsthaft mit hochkarätigen Titeln.

Inzwischen steht fest, daß keinesfalls auf Sparflamme gekocht wird - mit „Soul Calibur" bekommt das Sega-Lager Automatenqualität zum Mitnahmepreis. Let the Battle begin!

Auf der diesjährigen Tokyo Game Show überraschte Namco das staunende Publikum mit einer 35%-Version der Spielhallenkonvertierung. Von den zehn Grundcharakteren waren bereits acht spielbar - nur Sophitia und Maxi befinden sich noch im Dreamcast-Trainingslager. Hauptaugenmerk verdient sich die überwältigende Bombast-Optik. Ihr findet Capcoms „Power Stone" konkurrenzlos? Wartet, bis Ihr „Soul Calibur" in Bewegung gesehen habt. Gegenüber dem Automaten wurde das optische Gewand sogar verbessert - ein Novum in der langen Videospiel-Geschichte. Der Grund ist schnell gefunden: das System 12-Board ist Segas NexGen-Hardware unterlegen - die Entwickler genießen auf dem 128-Bitter also mehr Freiheiten und größere Leistungs-Reserven. Die Animationen wirken dank gesteigerter Detailtiefe und erweiterter Bewegungsphasen besser als beim berühmten Arcade-Vorbild - und trotzdem läuft bereits die frühe Beta-Version absolut flüssig und völlig ruckfrei. Die Zauberwörter kennt der Beat'em Up-Profi: 60 frames per second! Weitere Verbesserungen gegenüber dem Original gehören bei Namco zum guten Ton - wie nicht zuletzt die hervorragende PlayStation-Adaption von „Tekken 3" bewiesen hat. Dreamcast-Prügler freuen sich auf Survial-, Vs.-, Team Battle-, Time Attack-, Practice- und Watch-Modus. Ob auch Segas VMS unterstützt wird, steht jedoch noch nicht fest.

Gekreuzte Klingen

Die rohe Waffengewalt des Prequels „Soul Edge" findet ihre Fortsetzung: Neben Tritten, Schlägen und Würfen gebt Ihr den Polygon-Gegnern per Hieb- oder Stichwaffe eine mit auf den Weg ins virtuelle Jenseits. Die Interaktion der verschiedenen Waffen genießt diesmal höhere Prioritäten. Das richtige Timing vorausgesetzt, könnt Ihr die Klingen gleich mehrmals klirren lassen oder die gegnerische Waffe komplett aus dem Weg schlagen. Wer sich aufgrund derartiger



■ Blitzgewitter: Magischen Moves kommt eine große Bedeutung zu



■ Astaroth und die Axt: Schwächere Waffen werden von einem Schwinger locker durchbrochen - dafür bewegt sich Euer vollpepackter Held recht träge



■ Hübsch - im Hintergrund spiegeln sich die Gebäude im Wasser. Im Vordergrund gibt's Hiebe in den Bauch!



■ Es werde Licht: „Soul Calibur" geizt nicht mit opulenten Grafikspielereien



■ Nur die Sonne schaut zu - Ringkampfeinlage vor malerischem Tempel

Angriffswellen feige hinter seiner Deckung verbirgt, erlebt ein böses Erwachen: Schlagserien bringen Euch ins Wanken - urplötzlich seid Ihr wieder für gegnerische Attacken offen. Die „Guard"-Taste verdient aber dennoch Beachtung: Haltet Ihr zu Beginn der Ausführung eines Special-Moves den Deckungsknopf gedrückt und laßt Ihn dann unter Berücksichtigung des richtigen Timings wieder los, führt Eure Heldenfigur ihr Manöver verzögert aus - der Gegner tapst ins Leere, Ihr schickt Ihn postwendend zu Boden. Wollt Ihr mit einer Extraportion Schmackes zuschlagen, solltet Ihr erst Eure Spirit-Power aufladen. Euer Charakter fängt an zu glühen, und sämtliche Moves erleben einen Turbo-Boost - die Auswirkungen auf die feindliche Energieleiste sind immens!

Gegenüber dem Vorgänger fällt der erweiterte Tiefgang angenehm auf: Zwar kann man durch Button-Dauerfeuer noch immer respektable Ergebnisse erzielen - ist der Laie aber erstmals in einen sogenannten „Soul Charge" gelaufen, so trennt sich die Spreu vom Weizen.

Bis aber erstmals in den eigenen vier Wänden Voldo, Mitsurugi, Nightmare, Taki oder „Tekken"-Gast Yoshimitsu die Fäuste fliegen lassen, vergeht noch etwas Zeit. In Japan erscheint „Soul Calibur" im Juli, der Rest der Welt schärft im September die Klingen. Macht Euch auf eine perfekte Liaison zwischen Gameplay und Präsentation gefaßt! ■

Eine perfekte Liaison zwischen Gameplay und Präsentation



"Soul Calibur" - der Background

Das Schicksal schreibt üble Geschichten: Captain Cervantes, einer der gefürchtetsten Piraten kommt in den Besitz des Zwillingsschwertes „Soul Edge". Durch die Macht der Schwerter gestärkt, verbreitet Cervantes Angst und Schrecken auf den Weltmeeren. Als die dämonischen Klingen die totale Kontrolle über ihn erlangen, kommt es zum Blutbad. Die komplette Besatzung seines Schiffes „Adrian" läßt Ihr Leben - gleiches gilt für seine Gefolgsleute in seinem spanischen Heimathafen. Nach dem Blutbad war Cervantes Verlangen nach fremden Seelen gestillt. Auch „Soul Edge" ruhte - doch die Legende blieb bestehen! Während der nächsten 20 Jahre verbreiteten sich die Gerüchte über das mächtige Kriegsinstrument auf der ganzen Welt. Während einige in „Soul Edge" die Erlösung sahen, verehrten es andere als die ultimative Waffe. Nur die Besten der Besten fanden die Ruhestätte der sagenumwobenen Schwerter. Sie verfluchten jedoch allesamt ihr Schicksal - das Dämonenschwert verschlang die Seele der hilflosen Suchenden!

Ein weiblicher Krieger durchbrach schließlich den Bann. Sophitia, die heilige Kämpferin von Hephaestus, dem „God of Blacksmiths" zerstörte im Duell mit Cervantes eines seiner Schwerter. Die umherschwirrenden Splitter verletzen sie jedoch schwer - der tobende Pirat will Sophitia ins Reich der Toten schicken. Die Rettung kommt in letzter Sekunde: Taki, eine Jägerin aus der Unterwelt fordert Cervantes zum Zweikampf.

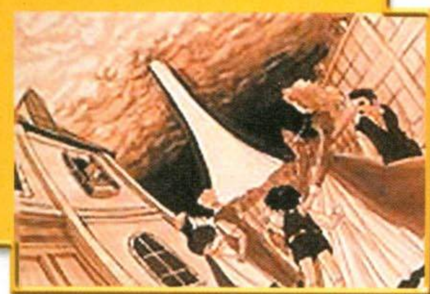
Das zerstörte Schwert hat den grimmigen Seeräuber geschwächt - die quirlige Taki versetzt ihm nach hartem Kampf den Todesstoß! Nachdem sie noch ein Stück von „Soul Edge" an sich genommen hat, verläßt sie mit der verwundeten Sophitia den Schauplatz.

Siegfried, der sich aus Gründen der Rache auf der Suche nach dem Schwert befindet, trifft kurze Zeit später in der gottverlassenen Hafenstadt ein. Er findet nur noch den Leichnam vor - Cervantes ist bereits tot. Das Schwert in den leblosen Händen zieht Siegfreid magisch an. Als er die Schicksals-Klinge an sich nimmt, erhebt sich der leblose Körper und steigt, umgeben von Höllenfeuer, zum Himmel auf. Es scheint, als hätte ein böser Geist von Cervantes Körper Besitz ergriffen.

Zwischen dem brennenden Körper und Siegfried entbrennt ein bizarrer Kampf. „Faust", so der Name der unbeschädigten Klinge, beginnt in den zu kleinen Händen Siegfrieds zu rotieren - mit einem wahnsinnigen Gesichtsausdruck attackiert er die brennende Leiche. Als der Kampf vorüber ist, betrachtet der siegreiche Jüngling das Schwert - und in seinen grünen Augen reflektiert sich das in Höllenfeuer gebadete „Soul Edge". Die bösen Mächte des Schwertes haben einen neuen Wirt gefunden!

Am selben Abend machen einige spanische Küstenbewohner eine mysteriöse aber dennoch wunderschöne Beobachtung. Eine weiße Lichtsäule durchsticht die Wolken und verteilt sich am Firmament.

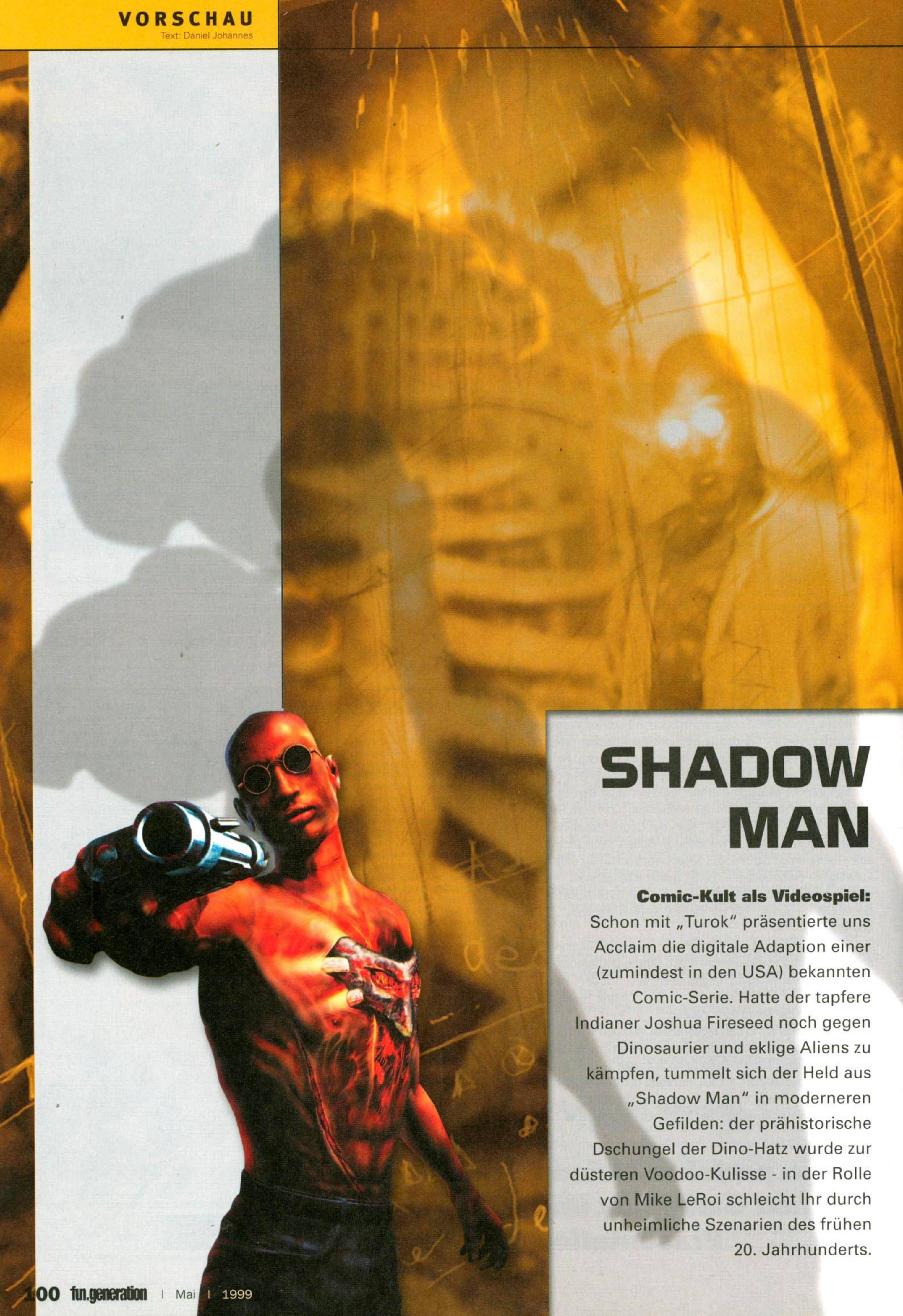
Woher sollen sie wissen, daß dies die Geburt einer bösen Saat ist, die unserer Welt den Untergang bringt?



Dreamcast

Genre:	Beat'em Up	Anbieter:	Namco
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler	Namco
Veröffentlichung:	JP: Juli / US: September	Muster:	Fun Generation

Text: Daniel Johannes

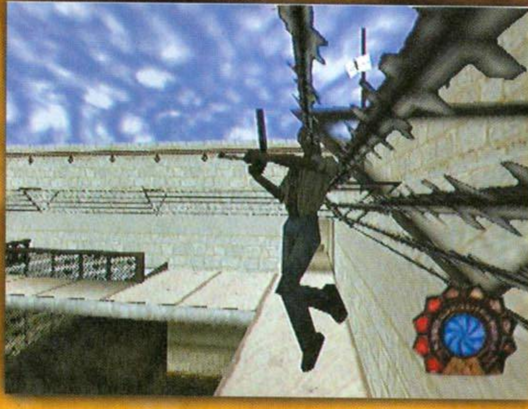


SHADOW MAN

Comic-Kult als Videospiel: Schon mit „Turok" präsentierte uns Acclaim die digitale Adaption einer (zumindest in den USA) bekannten Comic-Serie. Hatte der tapfere Indianer Joshua Fireseed noch gegen Dinosaurier und eklige Aliens zu kämpfen, tummelt sich der Held aus „Shadow Man" in moderneren Gefilden: der prähistorische Dschungel der Dino-Hatz wurde zur düsteren Voodoo-Kulisse - in der Rolle von Mike LeRoi schleicht Ihr durch unheimliche Szenarien des frühen 20. Jahrhunderts.



■ Weitsichtig: Die Kirche ist nicht nur ein Hintergrundmotiv, Ihr könnt sie tatsächlich aufsuchen.



■ Aua! Da hat sich LeRoi wohl im Stacheldraht verfangen...



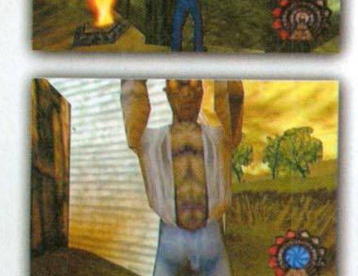
■ Im Inventory-Menü könnt Ihr jeder Hand einen der zahlreichen Gegenstände zuordnen.



■ Fast wie im echten Leben: Die Londoner U-Bahn-Station ist exakt den realen Vorbildern nachempfunden.



■ Brenzlige Situation: Um die wilden Hunde mit der Maschinenpistole zu erledigen, müßt Ihr sie auch erstmal treffen





Grund der Unruhe: Euer kleiner Bruder Luke wurde kaltblütig ermordet - eine Tragödie, die nach Vergeltung schreit. Eigentlich als Englischprofessor tätig, wird der Protagonist zum gewissenlosen Rächer - ohne Rücksicht auf drohende Gefahren macht Ihr Euch auf die Suche nach dem Killer. So trefft Ihr in den düsteren Polygonwelten bald auf eine mysteriöse Gruppe: fünf Serienkiller versuchen, ihre dämonischen Kräfte zum Erobern der Welt einzusetzen. Die teuflische Sippschaft kann unterschiedlicher nicht sein: Berühmtheit Jack the Ripper, der „Home Improvement"-Killer Avery Marx, der geistesgestörte Vietnam-Veteran Milton Pike, der psychopathische DJ Marco Cruz und der verrückte Psychiater Dr. Victor Batrachian formieren sich zur brutalen Mördergarde. Um gegen die diabolische Übermacht bestehen zu können, sieht der rachsüchtige Akademiker nur eine Chance: er verkauft seine Seele an einen Voodoo-Kult - und läßt sich von der hohen Priesterin Nettie eine spirituelle Maske auf die Brust tätowieren. Der Pakt mit den gottlosen Anhängern verleiht Eurem Konterfei nicht nur übermenschliche und übersinnliche Kräfte - er erliegt außerdem einer unheimlichen Persönlichkeitsspaltung. Während Ihr tagsüber in unscheinbarer menschlicher Form durch die Lande zieht, mutiert Ihr nachts zu Eurer zweiten Identität - und sinnt als Shadow Man auf Rache.



Voodoo mir, so ich Dir!

Die Bezeichnung „Voodoo" hat sich in der Umgangssprache eingebürgert - der korrekte Begriff für die relativ junge Religion ist „Vodun". Ursprünglich den westafrikanischen Yoruba-Religionen (zur amerikanischen Bürgerkriegszeit von afrikanischen Sklaven ins Leben gerufen) entstammend, ist Vodun ein Mix aus dem katholischen Glauben der französischen Siedler und dem alten Yoruba-Glauben. Die Franzosen unterwarfen die Afrikaner und verboten ihnen unter Androhung von Folter, ihre eigene Religion zu praktizieren - so verschmolzen schließlich beide Religionen ineinander.

Wer hat Angst vorm Schattenmann?

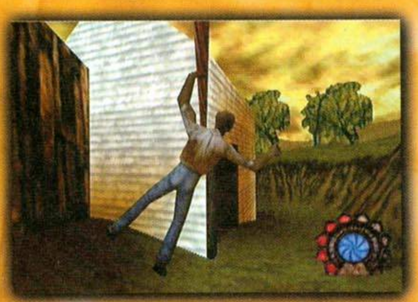
Unter Eurer neuen „Maske" seid Ihr nicht nur Herrscher über die Toten, das neue Erscheinungsbild ermöglicht Euch sogar erst den Übergang zur finsteren Seite der Welt, der „Deadside" - hier verweilen die Verstorbenen, ehe sie in den Himmel oder die Hölle fahren. Sämtliche Levels können also zu verschiedenen Tageszeiten gespielt werden. Dementsprechend intelligent sind auch die Rätsel angelegt: Einmal könnt Ihr eine bestimmte Stelle nur als Shadow Man überwinden, das nächste mal müßt Ihr zunächst als Mike LeRoi den Weg freilegen. Stets auf den Spuren der herzlosen Mörder, durchquert Ihr marode U-Bahn-Schächte, Irrenanstalten, verlassene Minenschächte oder stapft durch die Sümpfe von Louisiana. Die Areale sind dabei ähnlich weitläufig gestaltet wie die gigantischen Turok-Territorien - und bieten zudem noch mehr Fernsicht. Die neuartige VISTa-Technologie (Virtually Integrated Scenic Terrain) erlaubt Einblicke in entfernteste Winkel - und das ohne



■ Schön vorsichtig - wer weiß, welche Kreatur gleich aus der Toilette kriecht...



■ Die Rätsel sind teilweise recht knifflig: Was haben wohl diese Voodoo-Symbole zu bedeuten?



■ Schönen Gruß an den Bizeps: Mike LeRoi hangelt sich problemlos am Stahlseil entlang.





Abgefahrene Waffen hinterlassen in den Eingeweiden übermütiger Angreifer ihre Spuren.

störenden Nebeleffekt.
Grafisch braucht sich „Shadow Man" ohnehin nicht zu verstecken: mit hochauflösender „Hi-Res"-Optik (640x480 Bildpunkte) will Iguana Eure Augen verwöhnen.

Ein faszinierendes Reich der Finsternis ohne Gefahren? Wohl kaum! Neben den wahnsinnigen Serienkillern versuchen noch ganze andere Höllenkreaturen, Euch das Licht auszublasen: ob faulige Zombies oder der Tierwelt entliehene Wesen - Ihr habt alle Hände voll zu tun, den häßlichen Widersachern den Weg ins Jenseits zu zeigen. Rückt Euch ein Monster zu nah auf die verrottete Pelle, zückt Ihr das passende Mordinstrument. Abhängig von Eurer Identität (Mike LeRoi oder Shadow Man) variiert das Arsenal: während sich der Professor auf schlichte Pistolen und abgesägte Schrotflinten verläßt, greift der „Schattenmann" auf durchschlagskräftigere Methoden zurück. In der dunklen Welt des Voodoo-Kults findet Ihr ebenso phantasievolle wie abgefahrene Wummen: Seelensuchende Shadow Guns, flammenspuckende Flambeaus, der Schockwellenhammer oder die beliebte Kettensäge hinterlassen deutliche Spuren in den Eingeweiden übermütiger Angreifer. Innovatives Feature: Euer Protagonist kann zwei Waffen bzw. Gegenstände gleichzeitig einsetzen - so haltet Ihr beispielsweise in der rechten Hand eine Taschenlampe (und erhellt damit die Umgebung), während Ihr unvorsichtige Feinde mit links niedermäht.

Euer Inventar fällt wegen teils anspruchsvoller Rätsel und Fallen ziemlich umfangreich aus: makabere Opfergaben, geheime FBI-Akten, alte Schriftrollen und die typischen Voodoo-Puppen schmücken Euren Item-Fundus - über den genauen Sinn und Zweck der mysteriösen Goodies soll an dieser Stelle noch nichts verraten werden.

„Shadow Man" lebt in erster Linie von seiner düsteren Atmosphäre - vorwiegend dunkle Farben und eine unheimliche Soundkulisse sorgen für eine beklemmende Stimmung. Leider waren in der vorliegenden Version die meisten Gegner noch nicht integriert - Aussagen über die spielerischen Qualitäten des Iguana-Produkts zu machen, fällt also noch schwer. Eines steht aber jetzt schon fest: Für Kinder ist dieses Spiel definitiv nicht geeignet. So warnt uns Projektleiter Simon Phipps schon im Vorfeld: „Shadow Man" wird ein ziemlich blutiger Titel - selbst Sex ist für die Entwickler kein Tabu. Ob und in welcher Form Acclaim das Voodoo-Abenteuer für den deutschen Markt abändern wird, steht derzeit noch nicht fest. Dafür verspricht der Publisher heimischen Spielern ganz andere Qualitäten: Für die Synchronisation der 90-minütigen Sprachsequenzen konnte man echte Größen aus dem professionellen Spielfilm-Synchro-Bereich gewinnen. Genaue Angaben waren dem zuständigen PR-Mann noch nicht zu entlocken, doch dürfen sich Filmkenner auf ein starkes Sprecher-Aufgebot freuen.

Bis Genießer morbider Kost ihre Voodoo-Puppe aus dem Schrank holen können, dauert es allerdings noch ein gutes Stück. Wir werden Euch aber bis zum Erscheinungstermin im September regelmäßig mit brandaktuellen Infos über den „Shadow Man" versorgen. Macht schon mal die Nadeln heiß!! ■

info – Der Comic

Seit „Turok - Dinosaur Hunter" findet Acclaim an der Umsetzung düsterer Comic-Epen offenbar Gefallen. Wie schon der Bildband um den rothäutigen Dschungelläufer Joshua Fireseed, geizt auch „Shadow Man" nicht mit Brutalitäten und rauher Sprache. Somit richtet sich die Comic-Serie, ebenso wie das Spiel, an eine ältere Zielgruppe - zartbesaitete Gemüter werden sich mit der harten Gangart nicht anfreunden können. Leider ist eine Veröffentlichung der „Shadow Man"-Comics in Deutschland nicht geplant.





Genre:	Action-Adventure	Anbieter:	Acclaim
Spieleranzahl:	1	Entwickler:	Iguana
Veröffentlichung:	September	Muster:	Acclaim

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

An- & Verkauf

Coole Preise

Bestell-Hotline
Tel. 030 42 43 95-0
Im Internet: www.videogame.de
Fax 030 425 48 62

Nintendo 64



Titel	Preis
Bio Freaks	99,90
Body Harvest	79,90
Castelvania 64	119,90
Extreme G	59,90
Extreme G 2	79,90
FIFA '98	59,90
FIFA '99	**109,90**
Fighters Destiny	79,90
Forsaken	59,90
Mario Party	**109,90**
Mission: Impossible	99,90
NASCAR '99	99,90
NBA Courtside	59,90



Titel	Preis
NHL '99	119,90
South Park	**89,90**
Star Wars-Rogue Squadron	109,90
Top Gear Overdrive	109,90
Top Gear Rally	59,90
V-Rally	99,90
Virtual Pool	99,90
Zelda	109,90

Titel	Preis
King of Fighters 1 Round	89,90
Pocket Tennis	79,90
Puzzle	79,90
Samurai Showdown	89,90
Soccer Cup '98	79,90

129,90

Laser Pointer

ab 19,90

Playstation

Titel	Preis
A Bug's Life	89,90
Abe's Exodduss	89,90
Akuji - The Heartless	89,90
Apocalypse	89,90
Asterix	**99,90**
Bio Freaks	59,90
Bloody Roar	79,90
Bust A Move 4	**79,90**
Charity Pack (4 in 1)	99,90
Civilization 2	**89,90**
Crash Bandicoot 2	69,90



Titel	Preis
Diablo	59,90
F 1 Racing Simulation	89,90
Grand Theft Auto-London	49,90
Guardian's Crusade	89,90
Hard Edge	**89,90**
Jersey Devil	39,90
Kensei	**89,90**
KKND 2-Krossfire	**99,90**
Metal Gear Solid	99,90
Monkey Hero	**89,90**
Monster Seed	**89,90**
Motor Mash	39,90
Musik	89,90
NASCAR '99	79,90
Need for Speed 4	79,90
NHL '99	89,90
Pro Pinball-Big Race U.S.A.	69,90

Playstation

Titel	Preis
Rally Cross 2	89,90
Rayman	49,90
Riven	69,90
Silent Hill	**119,90**
Superstar Soccer '98	89,90
Swing	**89,90**
Tai-Fu	**89,90**
Tenchu	89,90
Total Drivin	39,90





Titel	Preis
Versus -Vs-	39,90
Victory Boxing 2	69,90
X-Files The Game	**89,90**
X-Men vs Streetfighter	79,90

PSX Umbauchip
NO COPY
14,90 DM



Titel	Preis
Control Pad	17,90
Double-Shock Pad	39,90
Laufwerk PSX	89,90
Memory Card 1Meg	15,90
Memory Card 2Meg	29,90
Memory Card 72Meg	79,90
Remote Station	79,90
RGB-Kabel	15,90
Xploder Version 2.0	89,90

Dreamcast

Titel	Preis
Dreamcast Grundgerät	599,90
mit Spiel	679,90
Lenkrad + Sega Rally 2	**249,90**
Memory Card	79,90
RGB-Kabel es läuft alles	99,90



Titel	Preis
Aero Dancing	129,90
Blue Stinger	**129,90**
Buggy Heat	**129,90**
Daytonna 2	**129,90**
Evolution	99,90
Godzilla Generations	79,90
House of Dead 2	**119,90**
mit Game Gun	**189,90**
Incoming	129,90
Monaco Grand Prix	129,90
Pen Pen Triathlon	129,90
Power Stone	129,90
Psychic Force 2012	129,90
Puyo Puyo 4	129,90
Senguko Turb	99,90
Seventh Cross	129,90
Super GT Racing	**129,90**
Tetris 4D	79,90
Virtua Fighter 3	129,90

129,90



Clockwork Knight 2
Ghen War
NBA Jam Extreme
NHL '98
Olympic Soccer
Pro Pinball-The Web
Revolution X
Starfighter 3000
Streetfighter Alpha
Toshinden
True Pinball
Virtua Fighter 2
WWF-In Your House

Manga-Video

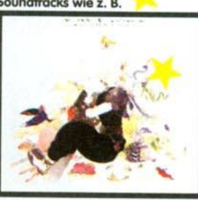




Titel	Preis
Akira	39,90
Bubblegum Crisis Vol. 1-4	je 49,90
Cool Devices Vol. 1-3*	je 89,90
Devil Hunter Yoko Vol. 1+2	je 49,90
El Hazard Vol. 1-3	je 39,90
Gun Smith Cats Vol. 1-3	je 39,90
Moldiver Vol. 1-3	je 39,90
Neongenesis Evangelion Box 1	79,90
Okami Vol. 1+2	je 59,90
OTAKU-Dokumentation	39,90
Record of Lodoss War Vol. 1-4	je 49,90
Riding Bean	39,90
Sailor Moon (diverse)	je 19,90
Streetfighter-Die Serie Box 3+4	je 59,90
Streetfighter-Die Serie Vol. 1-3	je 49,90
Tekken	39,90
The Hakkenden Vol. 1-4	je 49,90

mit "*" gekennzeichnete Artikel bedürfen eines Altersnachweises !!! Also nicht vergessen "Pesonalausweis-Kopie" der Bestellung beilegen !!!





Action Figuren
je 34,90 DM

Action Figuren wie:	
Crash Bandicoot 3	34,90
Tekken 3-Jim Kazama	34,90
Duke Nukem-Pigcop	34,90
Metal Gear-Ninja	34,90
Quake 2-Athena	34,90
Turok 2	39,90
Resident Evil 2-William	34,90
Tekken 3-Heihachi	34,90
Tekken 3-Yoshimitsu	34,90
Metal Gear-Snake	34,90
Metal Gear-Sniper Wolf	34,90
Quake 2-Marine Major	34,90
Duke Nukem-Duke	34,90
weitere auf Anfrage	

Soundtracks wie z. B.

Titel	Preis
Final Fantasy Tactics	89,90
Final Fantasy VII	99,90
Final Fantasy VII-Reunion	59,90
Parasite Eve	79,90
Resident Evil 1+2	je 39,90
Sailor Moon Soundtracks	ab 59,90
Xenogears	89,90

DVD



Titel		Preis
Godzilla	**Dt**	**59,90**
Scream 2	**Dt**	**59,90**
Lethal Weapon 4	**US**	**59,90**
Armageddon	**Dt**	**59,90**
Mask of Zorro	**US**	**59,90**
Small Soldiers - Gold Edition	**US**	**79,90**
Der Schakal	**Dt**	**64,90**

weitere auf Anfrage

GAME BOY COLOR

Titel	Preis
Game Boy Color	**149,90**
Schlümpfe	**59,90**
Turok 2	**59,90**
Zelda	**59,90**

Lösungsbücher

Titel	Preis
Abe's Odyssee	9,95
Alundra	14,80
Atlantis+Safecracker	9,95
Baphomets Fluch 1+2	9,95
Breath of Fire 3	14,80
Command & Conquer	9,95
Command & Conquer 2	9,95
Discworld 1+2	9,95
Baldur's Gate	9,95
Deathtrap Dungeon	9,95
Exhumed	9,95
Final Fantasy VII	14,80





Titel	Preis
MDK	9,95
Legacy of Kain	9,95
Myst	9,95
Panzer General	9,95
Rayman + Gex	9,95
Resident Evil	9,95
Resident Evil D. C.	9,95
Riven	9,95
Tekken Sammelband 1, 2 + 3	14,80
Tomb Raider	9,95
Tomb Raider 3	9,95
Wild Arms	9,95
Zelda	14,80
Gex 2+Raman	9,95

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 9.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 14,00 DM + Nachnahmegebühr.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. PV -PAL-Version • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen!

Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarten u. a.







DREAMCAST NUR 599.90



Artikel	Preis
Dreamcast	**599.90**
Voltage Convert.	29.90
Controller	79.90
Memory System	69.90
S - VHS Kabel	79.90
VGA Box	179.90
Racing Wheel	169.90
Arcade Board	169.90
RGB Kabel	69.90



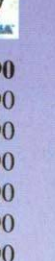
Titel	Preis
Godzilla Generat.	159.90
Virtua Fighter 3	**159.90**
Pen Pen Tricelon	159.90
July	159.00
Sonic Adventure	**159.00**
Incoming	159.00
Tetris 4 D	139.00
Seventh Cross	159.00
Evolution	159.00

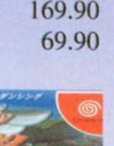


Titel	Preis
SEGA Rally 2	**159.00**
Power Stone	**159.00**
Monaco GP 2	**159.00**
Geist Force	159.00
Climax Landers	159.00
H.o.t.d.2 & Gun	**189.00**
Blue Stinger	**159.00**
Shenmue	**TBA.**
Super Speed R.	**159.00**



Titel	Preis
Psychic Force	159.00
Aero Dancing	159.00
Puyo Puyon	159.00
Golf	TBA.
Marvel Super H.	TBA.
Sungoku Shi	TBA.
Buggy Heat	159.00
Get Bass & Angel	189.00
Virtua Striker 2	**TBA.**














SILENT H

Das Grauen kehrt zurück: Noch vor der Veröffentlichung eines weiteren Teils aus Capcoms „Resident Evil"-Reihe begibt sich Konami auf gruseliges Terrain - und beschert den Horror-Freaks mit „Silent Hill" einen neuen Leichenschmaus.

Der Plot wird Euch im stimmungsvollen Render-Intro nahegebracht: Ein Geländewagen rast über dunkle Gebirgsstraßen - im fahlen Mondlicht ist hin und wieder ein unwirtliches Landschaftsbild zu erkennen. Die Insassen des Fahrzeugs: Hauptdarsteller Harry Mason und seine siebenjährige Tochter Cheryl - geplant ist ein entspannender Kurzurlaub in einer ruhigen Kleinstadt. Doch die bis dato unspektakulär verlaufene Reise wird plötzlich empfindlich gestört: Das Scheinwerferlicht des Jeeps trifft ein demoliertes Motorrad am Straßenrand - plötzlich steht, wie aus dem Nichts aufgetaucht, eine Person auf der Fahrbahn. Mit einem hektischen Ausweichmanöver steuert der geschockte Vater den Wagen direkt in den nächstbesten Graben, daraufhin verliert er das Bewußtsein. Wieder zu sich gekommen, erwartet Harry der nächste Schock: Cheryl ist aus dem Auto verschwunden!

An dieser Stelle übernehmt Ihr die Kontrolle des unfreiwilligen Protagonisten - das Ziel der Schreckensmission: Findet Eure kleine Tochter! Kaum aus dem Wagen ausgestiegen, erkennt Ihr Fußspuren im Schnee. Auch wenn es zu dieser Jahreszeit überhaupt nicht schneien dürfte, hastet Ihr den Abdrücken hinterher - in der Ferne erkennt Ihr bereits die schemenhafte Figur von Cheryl. Die weitere Verfolgung führt Euch durch diesige Gassen und dunkle Hinterhöfe. Mordlüsterne Kobolde warten in den verzweigten Gängen bereits darauf, Euch mit dem Dolch niederzustechen - und prompt machen sich die kleinen Biester über Euch her.

Kurz darauf erwacht Harry im örtlichen Café - eine junge Polizistin erkundigt sich nach Eurem Wohlbefinden. War alles nur ein Traum? Oder nimmt Eure Wirklichkeit surreale Formen an? Will-

Die Charaktere

Harold „Harry" Mason
Alter: 32
Schriftsteller

Euer spielerisches Konterfei. Seit seine Frau an einer unheilbaren Krankheit gestorben ist, vegetiert er nur noch depressiv vor sich hin. Der einzige Lebenssinn für ihn ist seine kleine Tochter. Eigentlich wollte er zusammen mit ihr ein paar Tage Urlaub in Silent Hill machen, wird aber unverhofft in bizarre Ereignisse verwickelt. Auf der Suche nach Cheryl wird er mit einer schrecklichen Wahrheit konfrontiert...

Cheryl Mason
Alter: 7
Harrys Tochter

Sie verlor ihre Mutter in jüngster Kindheit und lebt seitdem bei ihrem Vater. Nach einem Autounfall in Silent Hill verschwindet das liebenswürdige Mädchen und rutscht in unvorstellbare Ereignisse und Gefahren hinein.

Cybil Bennet
Alter: 22
Polizistin

Sie ist auf Patrouille in der Nähe von Silent Hill - durch einen plötzlichen Funkruf wird sie veranlaßt, die Stadt zu erkunden und die seltsamen Vorgänge aufzuklären. Pflichtbewußt wie sie ist, durchkämmt sie alleine die düsteren Straßen der Kleinstadt.

Dahlia Gillespie
Alter: unbekannt
???

Eine seltsame alte Frau, die Ihr in der Kirche trefft. Angeblich ist ihr Sohn bei einem Brand ums Leben gekommen - seitdem ist sie nicht mehr die gleiche. Mit der Zeit wird klar, daß sie eine wichtigere Rolle spielt als es zunächst den Anschein hat...

Dr. Michael Kaufmann
Alter: unbekannt
Arzt

Ihr trefft ihn im Krankenhaus, wo er mit einer Pistole neben einem toten Monster steht. Er erzählt Euch, daß er bewußtlos geschlagen wurde - als er wieder zu sich kam, war er von seltsamen Wesen umzingelt. Auch er hat mehr mit den Ereignissen in der Stadt zu tun als er zugibt...



Lisa Garland
Alter: unbekannt
Krankenschwester

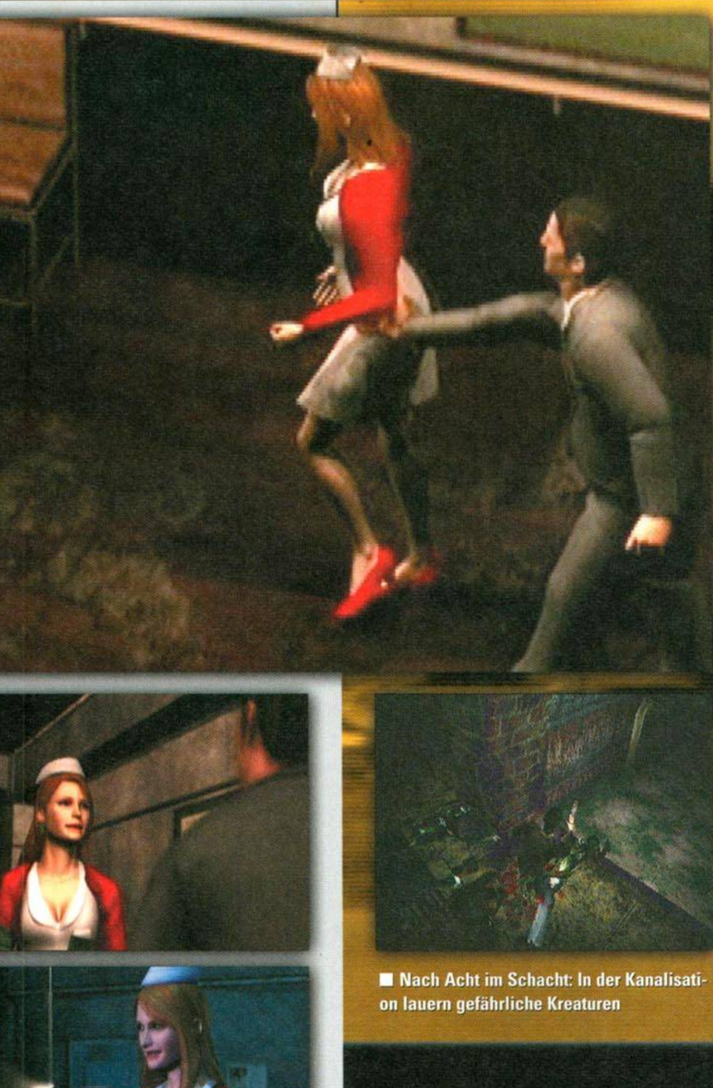
Ihr begegnet ihr zum ersten Mal im Krankenhaus der Parallelwelt von Silent Hill. Allerdings werdet Ihr sie später noch öfter treffen. Sie ist sehr ängstlich und hat von den seltsamen Vorkommnissen keine Ahnung.

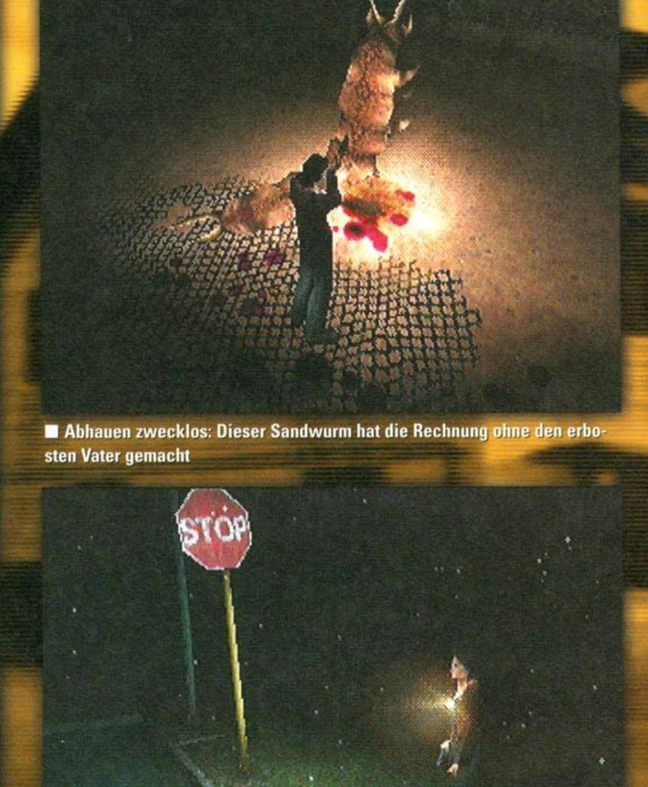




Alessa
Alter: unbekannt
???

Im Laufe des Spiels trefft ihr immer wieder auf dieses mysteriöse Mädchen. Doch wer oder was ist sie?





■ Abhauen zwecklos: Dieser Sandwurm hat die Rechnung ohne den erbosten Vater gemacht

■ Nach Acht im Schacht: In der Kanalisation lauern gefährliche Kreaturen

■ Stop! Wer nicht auf eindringliche Warnungen hört, wird erschossen...



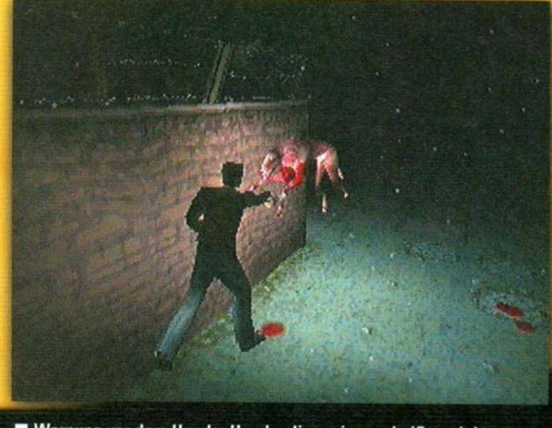
kommen in der Welt von „Silent Hill" - wo nichts ist, wie es auf den ersten Blick erscheint.

Die Ähnlichkeiten zum Referenztitel „Resident Evil" sind zwar unverkennbar, doch offenbart sich Euch mit „Silent Hill" dennoch ein völlig neues Spielerlebnis. Selten wurde in einem Videospiel eine derartige Stimmung erzeugt: So stapft Ihr durch neblige Straßen oder erforscht stockdunkle Gebäude - nur mit Hilfe der Taschenlampe bringt Ihr ein wenig Licht ins Dunkel. Durch das stark eingeschränkte Sichtfeld wird eben die dichte Atmosphäre aufgebaut, durch die sich das Action-Adventure auszeichnet: jeder Schritt ist ein Schritt ins Ungewisse - überall können Gefahren lauern. Die perfekt abgestimmte Soundkulisse gibt dem unheimlichen Ambiente den letzten Feinschliff: Empfindlich plazierte Effekte jagen Euch kalte Schauer über den Rücken. Mal hört Ihr irgendwo in der Ferne ein Kind jämmerlich wimmern, mal sorgt das Rattern einer unterirdischen Maschinerie für beklemmende Zustände im heimischen Wohnzimmer.

Nicht ohne meine Tochter

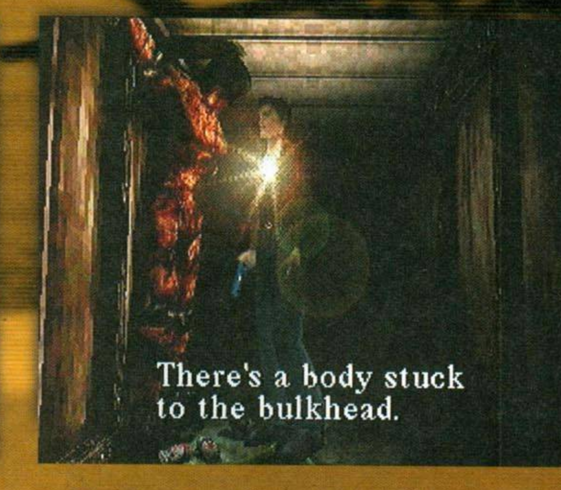
Im Gegensatz zu den Capcom-Titeln spielt sich das „Silent Hill"-Spektakel nicht nur in einem Gebäude ab - Herrenhaus oder Polizeirevier sind nur Stationen auf Eurer Reise durch die Kleinstadt Silent Hill. Während Ihr anfangs noch ausschließlich durch die leergefegten Straßen lauft und Schlüssel sucht, verbringt Ihr später schon mal mehrere Stunden innerhalb eines großen Gebäudes: Sowohl die städtische Grundschule als auch das Krankenhaus wollen einem strengen Blick unterzogen werden. Die Suche nach der kleinen Cheryl wird also schon bald zur Lebensaufgabe: Jeder Quadratmeter der Stadt wird untersucht - jeder Schritt bringt Euch auf neue Pfade und gibt Euch Hinweise, wo Harrys Tochter stecken könnte. Aber egal, wohin Euer Hauptakteur auch geht, er stößt auf ein Schreckensbildnis nach dem anderen - Bilder, die mehr als nur einen schalen Geschmack hinterlassen und zartbesaiteten Gemütern schlaflose Nächte bereiten könnten. Erste Zweifel über das Wohlbefinden des Mädchens kommen auf. Auf vorgerenderte Level-Szenarien verzichtete man bei Konami bewußt: eine polygonale 3D-Umgebung erlaubt mehr Spielereien. Dank hervorragender Kameraführung betrachtet Ihr die verschiedenen Schauplätze stets aus dem rechten Licht: Lauft Ihr durch enge Gassen, schwenkt der imaginäre Kameramann in eine schräge, beängstigende Vogelperspektive oder rotiert psychedelisch um den Protagonisten herum. Schon nach wenigen Minuten fühlt Ihr Euch richtig in die gespenstische Kleinstadt am Hügel versetzt - Erinnerungen an Filme wie „Brennen muß Salem" oder „Die Mächte des Wahnsinns" werden wach. Wie in den genannten Horrorstreifen gelingt es auch dem Held in „Silent Hill" nicht, aus der Stadt zu entkommen: Sämtliche Zufahrtswege sind zerstört - klaffende Erdspalten





■ Warnung vor dem Hunde: Hunde, die springen, beißen nicht - trotzdem zückt Harry sein Messer





hindern Euch an der Flucht. Doch bevor Ihr Cheryl nicht gefunden habt, ist an ein Verlassen des unheimlichen Nests ohnehin nicht zu denken. Damit Ihr Euch im weitverzweigten Straßennetz und in den verwinkelten Polygon-Bauten nicht verlauft, stehen Euch mehrere Karten zur Verfügung - die wollen jedoch in jedem neuen Areal erstmal gefunden werden. Das besondere am Kartendesign - und der Übersichtlichkeit äußerst dienlich: Harry zeichnet wichtige Fakten und Hinweise auf dem faltbaren Papierbogen ein - und zwar ohne Euer Zutun. Entscheidende Orte und Schlüsselobjekte könnt Ihr somit schnell wiederfinden - das spart Zeit und Nerven des Spielers. Auch die Ladezeiten hat Konami optimal in den Griff bekommen: Bei Betreten eines neuen Raumes müßt Ihr Euch nicht zehn Sekunden lang die Tür ansehen (wie es bei „Resident Evil" der Fall war) - die Umblendung in die nächste Räumlichkeit erfolgt erfreulich schnell. Die oftmals ärgerlichen Speicherbedingungen des Capcom-Schockers (pro Speichervorgang wird ein Farbband benötigt) sucht man ebenfalls vergeblich: in regelmäßig aufzufindenden Notizblöcken könnt Ihr jederzeit und so oft Ihr wollt, Euren Fortschritt festhalten.

Selten wurde in einem Videospiel eine derart dichte Atmosphäre erzeugt.

Zwischen Realität und Wahnsinn

Die Bevölkerung von Silent Hill ist längst verschwunden, Häuser und Straßen sind heruntergekommen und verwittert. Abgesehen von ein paar wenigen Einwohnern, die Ihr im Laufe des Spiels trefft, seid Ihr der einzige Mensch in der Stadt - doch seid Ihr keinesfalls alleine... Die abscheulichsten Kreaturen haben sich in dem Ort eingenistet: Egal ob prähistorisch anmutende Flugdämonen, gehäutete Bluthunde oder bissige Gore-Gorillas - im Angesicht der Gefahr will jede Eurer Bewegungen wohlüberlegt sein. Da Euer Sichtfeld stark begrenzt ist, fällt es nicht leicht, Gegner auf Distanz zu erkennen. Abhilfe schafft ein kleines Taschenradio: Nähert sich eines der gräßlichen Höllenwesen, sendet der elektronische Lebensretter Schwingungen in Form von Kratz- und Surr-

info

Die Waffen

Küchenmesser
Nur für den Nahkampf zu gebrauchen und nicht besonders wirksam gegen Monster.

Stahlrohr
Ist Euch die Munition für anständige Waffen ausgegangen, bleibt noch das Stahlrohr - gegen mehrere Feinde gleichzeitig seid Ihr jedoch machtlos.

Pistole
Ihr erhaltet sie von Cybil. 15 Schuß, kein großer Schaden - aber anfangs sehr hilfreich.

Axt
Eine kleine Axt, die mit einer Hand gehalten werden kann - ziemlich durchschlagskräftig.

Hammer
Ein Nothammer. Schwer zu benutzen, aber äußerst wirkungsvoll.

Schrotflinte
Die Schrotflinte hat einen großen Wirkungsradius und eignet sich hervorragend für stärkere Gegner.

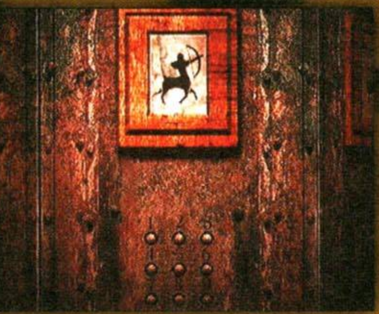
Jagdgewehr
Mit 6 Schuß nicht gerade für Dauersalven geeignet, auf größere Entfernung aber durchaus nützlich - leider nicht so stark wie die Schrotflinte.

Anmerkung: Nach dem Durchspielen von „Silent Hill" habt Ihr die Möglichkeit, abzuspeichern und einen zweiten Durchgang zu starten. Im „Next Fear"-Modus könnt Ihr dann vier neue Bonuswaffen finden - auch abgebrühte id-Veteranen und Hobby-Holzfäller kommen auf Ihre Kosten. Laßt Euch überraschen!



■ Augen auf! Dieses prähistorisch anmutende Flugmonster greift tückisch aus der Luft an

■ Übertölpelt: Solche Attacken kosten Euch meist viel Energie



■ Die Rätsel sind oftmals nur nach längerem Überlegen und Recherchieren zu lösen

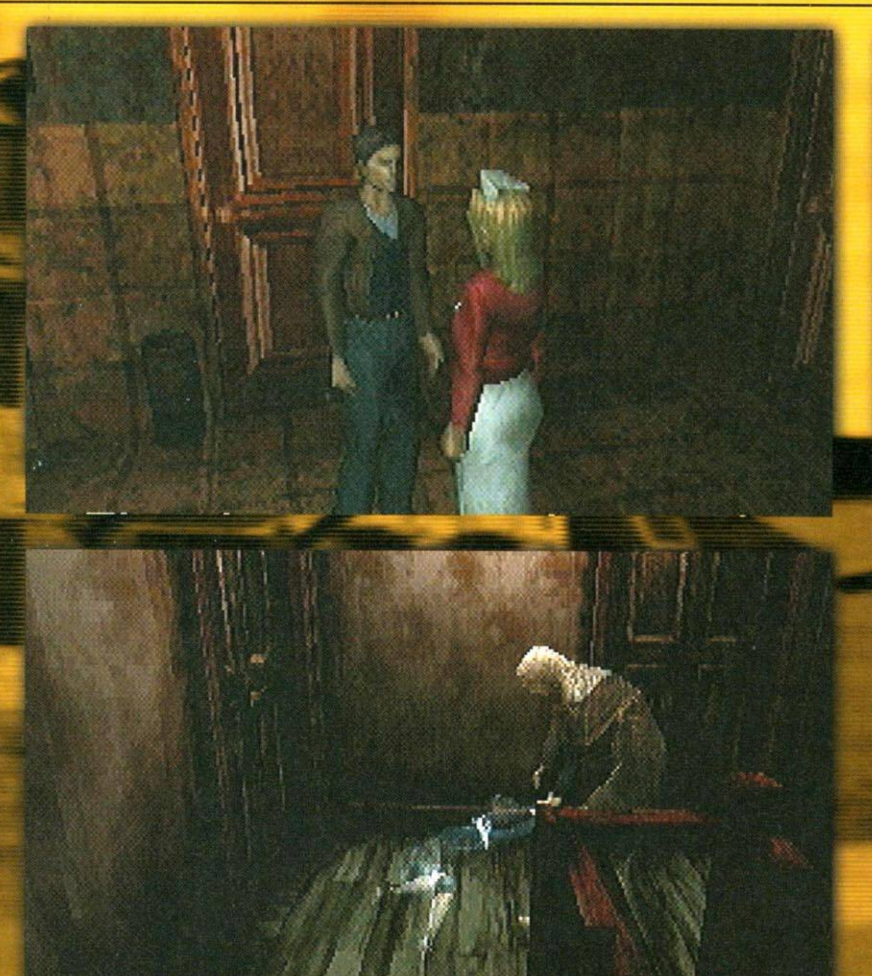


■ In den zahlreichen Zwischensequenzen erfahrt Ihr mehr über die obskuren Ereignisse in Silent Hill

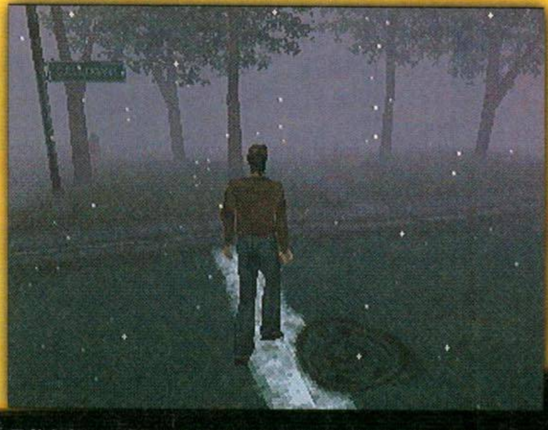
geräuschen aus. So ist es Euch möglich, rechtzeitig zu flüchten oder der Gefahr ins Auge zu sehen - dank Eures umfassenden Waffenarsenals ist für jedes Monster schnell das richtige Futter gefunden. Die Angriffsmöglichkeiten sind dabei vielfältig: Wer näheren Kontakt mit den abscheulichen Geschöpfen vermeiden will, verläßt sich auf altbewährte Schußwaffen und verwandelt heranstürmende Gegner kurzerhand in ein Sieb. Sind Euch sichere Schießereien aus der Entfernung zu langweilig, könnt Ihr auch auf handfestere Methoden zurückgreifen: Ein kräftiger Schwung mit dem Stahlrohr bringt auch die widerspenstigste Bestie zum Schweigen - und hilft obendrein gegen Migräne. Doch selbst nach hingebungsvollster Prügel könnt Ihr Euch nur selten sicher sein, den Angreifer tatsächlich überwältigt zu haben. Klingelt das Radio noch immer in der Hosentasche, ist das ein Indiz dafür, daß die Kreatur überlebt hat - ein korrekt angesetzter Tritt in die häßliche Visage oder andere Weichteile (und davon gibt es bei den glibbrigen Viechern jede Menge) lassen den übermütigen Angreifer den letzten Lebensfunken aushauchen. Doch soll hier keineswegs der Eindruck erweckt werden, „Silent Hill" lebe ausschließlich von Schießereien und Monstrositäten - das Hauptaugenmerk wurde nämlich auf anspruchsvolle Rätsel gelegt. Schon wieder muß der Vergleich zum Capcom-Titel angestrengt werden: Forderte „Resident Evil" nicht gerade besonders viel Hirnschmalz, so sind die Puzzles hier teilweise richtig knackig - wenn auch rar gesät.

Die Vorgehensweise des Hauptdarstellers ist typisch: Zahlreiche Gegenstände, die unterwegs gefunden werden, erscheinen zunächst nutzlos, entpuppen sich später jedoch als überaus wichtige Utensilien. Am richtigen Ort eingesetzt, eröffnen Euch die Goodies neue Wege oder helfen beim Lösen eines Rätsels. Vor allem stärkere Waffen sieht der Grusel-Gamer gerne: Die Auswahl reicht von einem ordinären Stahlrohr über eine handliche Pistole bis hin zur obligatorischen Schrotflinte. Vier schwere Bonuswaffen bleiben Euch im ersten Durchgang vorenthalten - nur wer sich die „Mühe" macht, „Silent Hill" ein zweites Mal durchzuspielen, darf auch alltägliches Holzfällerwerkzeug einsetzen,

Ein Großteil der Story spielt sich in Eurer Phantasie ab.



■ Realität oder Trugbild? Harry wird von seltsamen Visionen heimgesucht



■ Nebelsuppe: Die geringe Fernsicht ist der Atmosphäre äußer st dienlich

info: Der kleine Horrorladen - alternative Genreausflüge

Resident Evil (Capcom, 1996)



In Capcoms ebenso beliebtem wie umstrittenen Vorzeige-Horror-Adventure übernehmt Ihr die Kontrolle von Chris Redfield oder Jill Valentine - Mitglieder der Spezial-Kampfeinheit S.T.A.R.S.. In einem unheimlichen Herrenhaus begebt Ihr Euch auf die Suche nach Euren vermißten Kompagnons - und geratet dabei selbst in höchste Gefahr. Jede Menge Zombies, blutrünstige Hunde und unheimliche Mutationen lauern in den verzweigten Gängen und Räumen der alten Villa. Von „Resident Evil" ist auch ein Director's Cut erhältlich: ein ungeschnittener Vorspann und neue Kameraeinstellungen sollen den Kauf rechtfertigen. Im hierzulande indizierten zweiten Teil der Reihe wird die fesselnde Story intelligent weitergesponnen - ein dritter Teil für die PlayStation sowie eigenständige Versionen für N64 und Dreamcast sind in Arbeit.

Parasite Eve (Square, 1998)

Nach dem großen Erfolg von „Resident Evil" begab sich auch Rollenspiel-Spezialist Square auf ungewohntes Terrain.



In „Parasite Eve" schlüpft Ihr in die Haut der hübschen Polizistin Aya Brea. An Heiligabend werdet Ihr Zeuge eines unglaublichen Ereignisses: Während der Aufführung einer Oper fangen sämtliche Gäste plötzlich Feuer, einzig die Protagonistin wird verschont - die Verursacherin der spontanen Selbstentzündung kann fliehen. Eure Aufgabe ist es also, Eure Widersacherin mit den magischen Kräften quer durch Manhattan zu verfolgen. Innovativ in „Parasite Eve": Das Kampfsystem erinnert stark an (Squares) Rollenspiele und sorgt somit für frischen Wind im Horror-Adventure-Genre.

um sich den Gegnern zu erwehren.

Trotz ausreichender Verteidigungsmöglichkeiten seid Ihr im Kampf gegen abstruse Monstergestalten jedoch nicht auf Euch gestellt: Im Laufe des Spiels lernt Ihr Einwohner von „Silent Hill" kennen - ebenso wie ihre Gründe , in der Stadt zu bleiben. Die sind genauso unterschiedlich wie erschreckend: beinahe jeder der sympathisch wirkenden Charaktere birgt ein schreckliches Geheimnis - um Euch nicht Freude und Überraschung zu nehmen, wollen wir an dieser Stelle nicht mehr verraten. Durch eben jene Nebenfiguren wird die Story in interessante Richtungen weitergesponnen, dem Spieler jedoch stets nur das nötigste an Informationen an die Hand gegeben. Somit bleibt „Silent Hill" fesselnd bis zum Schluß - ungeahnte Wendungen sorgen für Abwechslung, und die Ungewißheit über Harrys Schicksal beschleicht Euch auf ebenso faszinierende wie unheimliche Weise. Schockmomente à la „Resident Evil" hingegen sind rar gesät - Konami setzt vielmehr auf hintergründigen Suspense-Horror. So sind es auch die vielen Andeutungen von Gewalt oder bestimmten Ereignissen, die als innovativ bezeichnet werden müssen: Szenen, in denen einem der Charaktere ein Monster aus dem Bauch schlüpft oder derbe Splatter-Orgien werdet Ihr vergeblich suchen. Stattdessen spielt sich ein Großteil der Story in Eurer Phantasie ab: Hängt eine entstellte Leiche im Abort, kann sich jeder selbst überlegen, was hier passiert sein mag. Um Euch komplett in den Videospiel-Wahnsinn zu treiben, bedient sich Konami zudem superber Stilmittel: So findet Ihr beispielsweise ein kaputtes Telefon. Zunächst kümmert Euch nicht weiter darum. Aber: Ihr wollt gerade den Raum wieder verlassen... - da klingelt der Apparat plötzlich.

Atmosphärisch braucht sich „Silent Hill" in keinster Weise vor dem berühmten Vorbild verstecken - selten wurde man derartig in ein Spiel hineingesogen. Selbst die Steuerung des Protagonisten unterscheidet sich kaum von der des Capcom-Titels - Genre-Kenner werden sich also nicht großartig umgewöhnen müssen. Ob die allgegenwärtige Nebel- und Nachtoptik nun ausschließlich eingesetzt wurde, um eine passende Stimmung zu erzeugen, oder ob man damit nur den Grafikaufbau kaschieren wollte, sei dahingestellt - die gewünschte Wirkung wird allemal erzielt.

Wer nun auf den Geschmack gekommen ist, muß sich allerdings noch ein wenig gedulden: zwar ist „Silent Hill" in den USA bereits erhältlich, doch werden deutsche Spieler vermutlich erst im Herbst mit einer lokalisierten Version beglückt. Wir halten Euch auf dem Laufenden. ■



Genre: Horror-Action-Adventure
Spieleranzahl: 1
Veröffentlichung: US-Import
Anbieter: Konami
Entwickler: Konami
Muster: Fun Generation





Text:Robert Bannert

Legacy of Kain:



Legacy of Kain:

Soul Reaver

Kein klassischer Horror-Blutsauger wie Castlevania-Graf Dracula (siehe hierzu auch Neuerscheinungen, S. 42 – 48), sondern ein Fantasy-Fiesling erster Kajüte ist Kain: 1997 noch als Antiheld in Crystal Dynamics "Legacy of Kain: Blood Omen" beschäftigt, hat der Schwertschwinger mit dem schlohweißen Haar mittlerweile Karriere gemacht – Kain ist zum Imperator über Schauplatz Nosgoth avanciert.

Aber entgegen allen Hoffnungen hat sich der Blutsager wider Willen nicht mehr zum Licht bekehren lassen: Anstatt abzudanken und den Höllenschlund als freie Seele zu verlassen, hält der neue Fürst der Finsternis an seinem teuflischen Erbe fest. Grund genug für die überlebenden Menschen (und das sind nach den Gemetzeln im Vorgänger nicht viele), sich fluchtartig in die Berge zurückzuziehen – und ihre Städte kampflos zu überlassen.

Kain dankt den Rückzug mit Frieden – und läßt die versprengten Stämme unbehelligt ziehen. Dafür wird ganz Nosgoth in einer Nacht-und-Nebel-Aktion renoviert: Bizarre Zitadellen ragen in den Himmel, eine schwarze Kuppel verschluckt das Sonnenlicht und schützt Kains Sippschaft vor den Strahlen des Gestirns – nichts ist mehr wie es war. Was mit Anbruch von Kains Herrschaft beginnt, soll viele Äonen überdauern – für die Kreaturen der Nacht eine Ära der Widerauferstehung und der Hoffnung. Kaiser Kain ist der unangefochtene Herrscher über alle Regionen der Hölle – und seine Generäle sichern den Frieden im Reich, allen voran Kains engster Vertrauter: Raziel.

Aber obwohl jederzeit bereit, sich für seinen Meister wortwörtlich rädern und vierteilen zu lassen, fällt der "Soul Reaver"-Hauptakteur bei Kain bald in Ungnade: Als sich sein Freund und Herrscher darauf vorbereitet, die nächste Evolutionsstufe der Vampire zu beschreiten, ist es nicht Kain, sondern Raziel, der das Geschenk der Hölle empfängt. Statt dem Vampirkaiser wird sein General mit den begehrten "Schwingen" gesegnet – eine Verwechslung, die dem braven Feldherrn zum Verhängnis wird.

Die Folgen sind ebenso unmittelbar wie fatal: Kain richtet seinen Vertrauten augenblicklich – und von einer Sekunde zur anderen wird

Soul Reaver

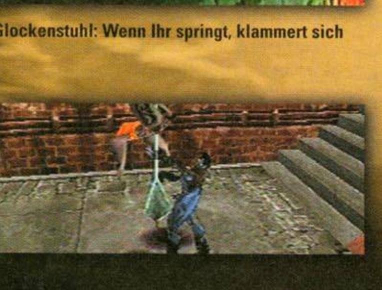
Text: Robert Bannert



■ Raziel hängt an der Orgel wie die Fledermaus im Glockenstuhl: Wenn Ihr springt, klammert sich der Vampir automatisch an Vorsprüngen fest.



■ Scharmützel in der Kirche: Raziel schnappt sich eine Lanze, und tritt gegen zwei Trolle an. Eine flotte Links- Rechts-Kombination, und es gibt „Monster am Spieß".













Raziel unter den Jubelrufen seiner Artgenossen in den Höllenschlund geworfen...

Eine zweite Chance

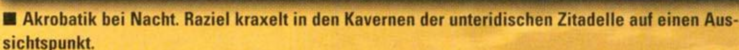
Die Chance zum Guten, die Kain vor Jahrtausenden ausgeschlagen hat, soll jetzt seinem E-General zuteil werden. Die kosmische Ordnung stellt Raziel vor die Wahl: Ein endloser Sturz ins Nichts – oder der unbarmherzige Kampf gegen Kains finstere Legionen. Da fackelt der verbannte Vampir nicht lange: Um seinen Rachedurst zu stillen, ist Raziel jedes Mittel recht – sogar der Bruderkrieg. Und der fordert Eurem Blutsauger das letzte bißchen höllischer Energie ab: Damit Euer Dämon nicht bereits nach dem ersten Kampf auf der Strecke bleibt, müßt Ihr Raziel regelmäßig mit frischen Seelen füttern. Die machen sich in den vergangenen Zeitaltern allerdings fast genauso rar wie ihre menschlichen Körper – nur hier und dort findet Ihr noch die Überbleibsel eines Lebenden: Entstellt – dem Ende nahe, und oft schon vor Jahrzehnten vom Homo Sapiens zum willenlosen Homunculus verkommen. Wo Kain in "Blood Omen" seinen Opfern das Blut ausgesaugt hat, macht sich Raziel gleich über die Essenz des menschlichen Lebens her: Mit dem "Devour Soul"-Kommando reißt Ihr Besiegten die Seele aus dem Leib – ein grünes Leuchten schwirrt so lange um den Gefallenen herum, bis Raziel sein Gewand fallen läßt. Erst dann fährt die Seele in ihren neuen Körper – und Euer Antiheld geht gestärkt ins nächste Abenteuer. Unter dem verrotteten Leinen ist der untote General nämlich nur noch verrottetes Fleisch und Knochen, statt einem kompletten Kopf ruht ein zahn- und kieferloses Schädel-Fragment auf den Schultern des Vampirs. Aber damit sich die feschen Zombie-Mädels nicht zu sehr vor Eurem Prinzen der Dunkelheit gruseln, hat Raziel seine kleinen Schönheitsfehler stilecht kaschiert: Ein wallendes Gewand und ein fescher Schal machen aus der abschreckenden Erscheinung einen Vampir Mann von Welt.

Licht und Schatten

Die Welt der Lebenden mit Schatten zu überziehen, ist Raziels Blutsbrüdern nur bedingt gelungen: Die Städte der Menschen wurden dem Erdboden gleichgemacht – anschließend haben sich die Vampire und ihre Helfershelfer in den Ruinen eingenistet. Tempelstätten sollten jederzeit den Übergang ins Schattenreich ermöglichen – in ein zwielichtiges Zerrbild der Realität. Raziel nutzt die noble Einrichtung seiner Ahnen wie ein Raumschiff den "Hypersprung": Wo in der realen Welt ein Hindernis ist, muß im Schattenreich noch lange keines sein. Resume: Auf zum nächsten Tempel, ins "Select"-Menü gegangen – und Euren Vampir via "Yin/Yan"-Amulett







■ Akrobatik bei Nacht. Raziel kraxelt in den Kavernen der unteridischen Zitadelle auf einen Aussichtspunkt.









■ Ihr wechselt in die Ego-Ansicht und begutachtet die gleichen Gebäude-Fassaden - einmal in der Welt der Lebenden, das andere mal im Schattenreich.

in die andere Welt portiert. Hier ist buchstäblich die Hölle los: Ghule und Geister sind fit wie nie, auch die unscheinbarste Bestie läuft in der "Twilight Zone" zu ungeahnter Höchstform auf. Das bedeutet für Euren Heroen: Der Übergang ins Schattenreich eröffnet oft geheime Pfade – aber der Ausgang liegt mindestens ebenso geschickt verborgen wie der Zugang. Deshalb ist besonders im Kampf Vorsicht geboten: Wagt sich Euer dreidimensionales Konterfei in ein besonders heikles Duell, ist selbst für Kains General der Ausgang ungewiß. Was tot ist, kann zwar nicht mehr sterben – aber immerhin unfreiwillig in die Schattenwelt gezogen werden! Wer unbedingt durch's Jenseits wandeln will, und keinen Übergangs-Tempel findet, kann den Welten-Wechsel also auch provozieren: Ihr braucht nur im Gefecht genügend einzustecken, dann landet Ihr auch ohne lästiges Herumsuchen auf der anderen Seite. Der Nachteil: Um wieder in die Welt der Lebenden einzutreten, ist es mit einem Kampf zwischen monströsen Artgenossen nicht getan – Ihr müßt zuerst einen Übergangspunkt finden!

Keine Frage also, daß sich Kain in den meisten Fällen mit aller höllischen Macht gegen ein vorzeitiges Ableben aufbäumt – immerhin hat der Vampir einen Ruf zu verlieren! Und den hat Kains ehemaliger "Erster Ritter" nicht umsonst: Klauen-Kampf und Ringeinlagen sind Eurem Vampir zwar nicht unbekannt, aber mit derartigem Anfänger-Geplänkel gibt sich ein Ritter von Raziels Kaliber nur ungern ab. Viel lieber setzt Eure Bestie den Widersachern mit der Lanze zu – und zwar mit Lanzen in allen Größen, Formen und Farben, vom unbescholtenen Kerzenhalter bis hin zur Luxus-Lanze mit Bratspieß am einen, und Gegenwicht am anderen Ende. Kein Wunder, daß Entwickler Crystal Dynamics Euren Gegenspielern eine gehörige Prise KI ("Künstliche Intelligenz") ins digitale Erbgut injiziert hat: Kaum Euren Vampir gesichtet, stürzen sich Dunkelelfen und Kobolde auf Euch wie die Aasfresser auf den Kadaver – allerdings nur so lange, bis Raziel zur Lanze greift. Bei so viel geballter Waffengewalt wird selbst der hinterlistigste Gnom plötzlich zahm – und gibt Fersengeld für zwei. Aber für Euren Vampir ist die Energie der Flüchtigen lebenswichtig: Also setzt Ihr dem Teufelspack unbarmherzig nach – bis Ihr die Kreaturen in den verwinkelten Korridoren der

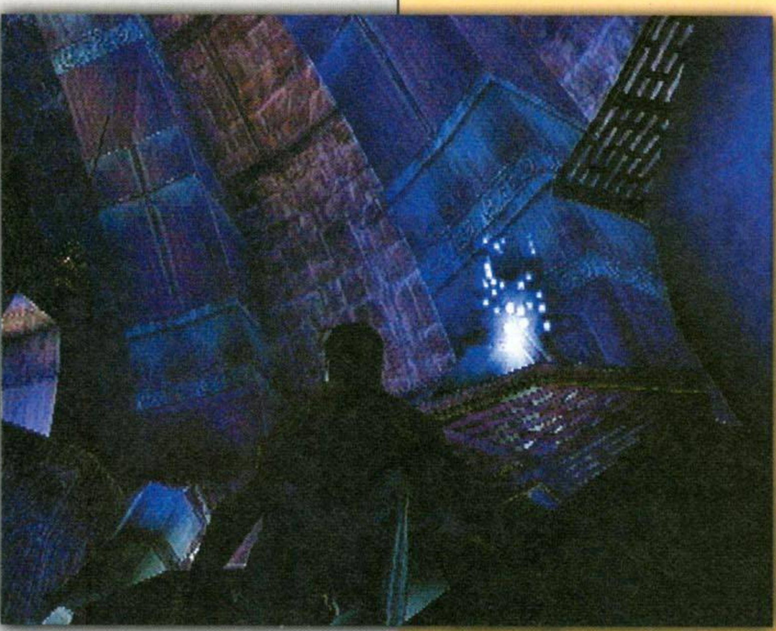


Werwesen

**Untote und Werkreaturen - zwei Gattungen, die gerne verwechselt werden: Vampire, Ghule und Zombies leben zwischen dem Diesseits und dem Jenseits - deshalb beschreibt sie der Volksmund gemeinhin als „untot". Werwölfe dagegen stecken in einem anderen Paar Stiefel: Den Mythos von Menschen, die sich bei Vollmond in reißende Bestien verwandeln, gibt es in fast jeder Kultur. In Europa sind es die Werwölfe, in Indien die Wertiger - und als im Mittelalter der schwarze Tod durch Europas Städte geisterte, erzählte man sich Geschichten von „Werratten". Laut Hexenliteratur sind Werwesen mit einem Virus infiziert - der fachmännische Ausdruck ist „Lykanthropie". Rückschlüsse auf die Herkunft eines solchen Virus läßt wieder nur die Sagenwelt zu: „Echte" Lykanthropen sollen einem Volksstamm von Gestaldwandlern angehören - menschenartige Kreaturen, die sich zu jeder Zeit in ein Tier verwandeln können. Mit Ausnahme der nordischen Werbären und der indischen Wertiger sind Lykanthropen böswillige Kreaturen - und ihr Biß infiziert das Opfer mit dem Fluch der unkontrollierbaren Verwandlung.
Die Mutation einer Werkreatur hat allerdings nichts mit den gestaltwandlerischen Talenten eines Vampirs zu tun: Wie „Blood Omen"-Held Kain können sich Vampire in Fledermäuse, Wölfe oder Nebel verwandeln - und zwar auf eigenen Wunsch, unabhängig von Gestirnen oder Gezeiten.**

Kain ist zum Imperator über Schauplatz Nosgoth avanciert.

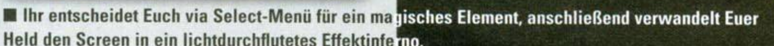
Text:Robert Bannert





■ Was wohl in den wabbeligen Brutkästen versteckt ist? Raziel schleicht auf Samtpfoten durch den nebeligen Korridor.



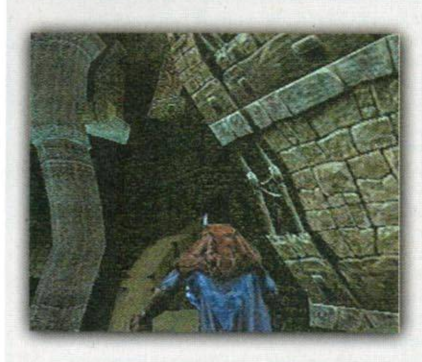


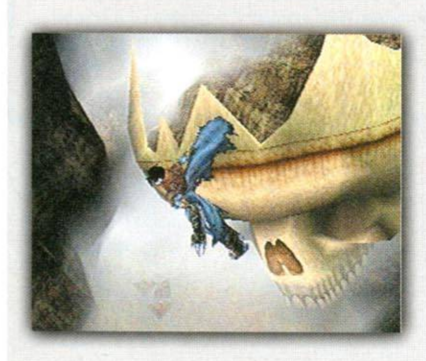
■ Ihr entscheidet Euch via Select-Menü für ein magisches Element, anschließend verwandelt Euer Held den Screen in ein lichtdurchflutetes Effektinferno.



■ Wasserspiele: Raziel schlängelt sich förmlich durch's Wasser - allerdings nur in der realen Welt. Im Schattenreich ist das kalte Naß unbekannt.







Nosgoth-Labyrinthe gestellt und in die Enge getrieben habt. Dann heißt es untot oder tot – wer zu spät reagiert, den strafen die Lebenden.

Raziel, der Pfähler

Egal ob Ihr mit gotischer "Dracula"-Lektüre oder Vampirjägerin Buffy ins Bett geht – das Patentmittel für die Vampirbekämpfung ist nach wie vor der gute alte Pflock: Einmal kräftig zustoßen, das Holz mit dem Hammer schön tief ins Brustbein treiben – und der Blutsauger löst sich in Wohlgefallen auf. So einfach geht das: Jedenfalls in Film, Fernsehen, und Grusel-Folianten. Hier gehören Pflock und Hämmerchen in jedes gut sortierte Jäger-Köfferlein – neben weniger vernichtenden Utensilien wie Knoblauchzehen und Weihwasser.

Auch Raziel nimmt sich die Ratschläge aus "Van Helsings" Vampir-Leitfaden zu Herzen – und dreht den Spieß ganz einfach um! Egal ob übler Unterweltler oder unbescholtener Weltenbürger – die Gegner werden konsequent gepfählt. Vorsicht ist die Mutter aller Nachtschwärmer!

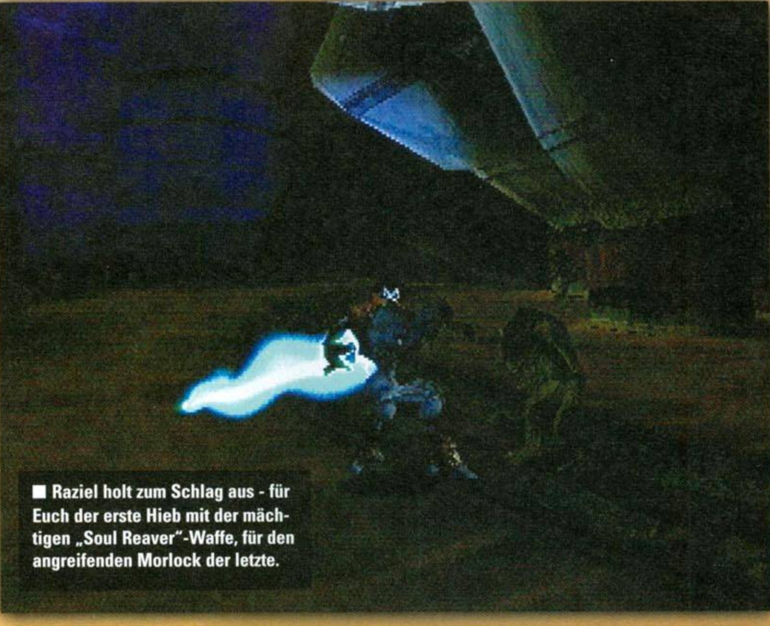
Aber bevor Euer Flattermann zwei Meter Stahl durch den gegnerischen 3D-Leib treiben kann, muß er seinen Feind zunächst schön mürbe klopfen – am Besten mit flotten Ausfallschritten und Links-Rechts-Kombinationen. Tatsächlich wirkt die intuitive Steuerung Wunder: Nachdem wir Raziels in der vorliegenden Beta-Version noch mäßigen Richtungssinn unter Kontrolle hatten, ist unser Vampir wie ein Berserker durch die feindlichen Reihen getobt. Auch wenn Wichtel und spitzohrige Schrate von allen Seiten kommen - Ihr behaltet den Überblick und bratet dem aufdringlichen Gesindel wahlweise mit dem einen oder dem anderen Lanzenende ein's über!

Nach einer agressiven Kombo hat auch der feisteste Fiesling keinen Funken Kraft mehr in den morschen Gliedmaßen: Raziel nutzt die Gunst der Sekunde, stützt sein Mordwerkzeug am unteren Ende ab – und spießt sein Opfer auf. Das zappelt wie besessen am oberen Lanzenende – und fällt Augenblicke später wie ein Sack Knochen in sich zusammen, noch immer mit Eurem Speer zwischen den Rippen. Aber noch ist die Höllenbrut nicht am Ende: Wer jetzt nicht binnen der nächsten paar Sekunden schaltet, muß sich mit dem gleichen Widersacher noch einmal herumschlagen. Weil: Der vermeintlich Gefallene erholt sich wie Euer Vampir in Nullkommanichts – und ehe Ihr

„Soul Reaver" wird all das bieten - das und mehr



■ Die subterranische Krypta steht unter Wasser. Bevor das geflutete Treppenhaus durchschwimmen könnt, müßt Ihr in die Welt der Lebenden wechseln.

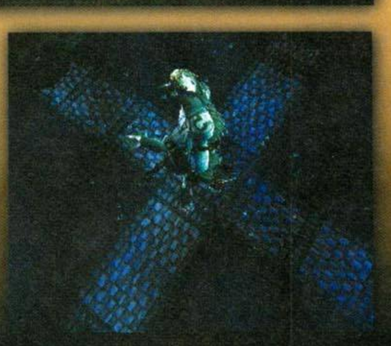


■ Raziel holt zum Schlag aus - für Euch der erste Hieb mit der mächtigen „Soul Reaver“-Waffe, für den angreifenden Morlock der letzte.



■ „Save-Kult“ an einer Tempelstätte. Wie im ersten Teil kann Euer Nackenbeißer seinen Fortschritt via „Savepoint“ auf Memory-Card portieren.





Selten habt Ihr Euch in einer 3D-Welt so klein gefühlt

Euch verseht, fährt die Seele Eures Opfers wieder in dessen Körper zurück. Besser hat's, wer rechtzeitig das "Devour Soul"-Kommando eingibt: Seelsorger Raziel enthüllt das entstellte Antlitz und saugt die Lebensessenz des Unterlegenen auf. Die Folgen für das Opfer sind ebenso fatal wie endgültig: Es verglüht – und sein Körper pellt sich in Sekundenschnelle von Eurer Lanze. Die verkohlten Überreste trägt der Wind in alle Himmelsrichtungen davon – Raziel triumphiert.

Höllenritt

Keinen Ritt auf einem schnaufenden Reittier, sondern einen Gleitflug auf den heißen Winden der Hölle – den riskiert Raziel in "Soul Reaver" alle paar Atemzüge. Die meisten Sprünge nimmt Euer Held zwar ohne Anlauf – aber manche Abgründe sind für die fauligen Muskelfasern allein zu viel. Der Ausweg ist gleichzeitig der Grund Eurer Verhängnis: Ihr entfaltet die Schwingen, die Kain vorenthalten worden sind, laßt Euch im Spiel von Auf- und Abwinden auch über weite Schluchten tragen und federt beim Aufkommen leicht ab.

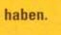
Wer dagegen einen rasanteren Abstieg bevorzugt, faltet die Libellen-ähnlichen Flügel schon vor der Landung wieder ein – und rast, die Füße voran, wie ein Stein dem Texture-Parkett entgegen. Der Vorteil der überstürzten Landung liegt auf der Klauenhand: Wenn Euch auf der anderen Seite eines Abgrunds bereits die hungrige Untoten-Meute erwartet, könnt Ihr Euch einen gemächlichen Gleitflug nicht leisten – denn bevor Ihr auch nur aufsetzen könnt, haben Euch die Kreaturen schon in Stücke gerissen und auf die andere Seite befördert. Wer sich schon beizeiten mit den Kontrollen vertraut gemacht hat, ist hier klar im Vorteil: Die "Soul Reaver"-Steuerung ist so intuitiv wie die keines anderen PlayStation-Adventures. Ihr wollt eine Steilwand erklimmen, mit einem Satz zur nächsten Felsnase setzen – und dann im Sturzflug den schmierigen Krabbel-Käfer erledigen? Kein Problem: Wer vor Spielbeginn ausgiebig die Button-Belegung studiert hat, verinnerlicht die Kontrollen in Sekundeschnelle. Springen, laufen, die Kamera rotieren lassen und via Button-Druck wild drauf los prügeln – der Button-Cocktail is altbekannt, war aber noch nie

info

Blutiger Kult

Wie bei Lykanthropen ist auch der Biß des Vampirs besonders gefürchtet. Derweil beim Werwolf bereits ein herzhafter Biß ausreicht, ist es beim Vampir mit ein bißchen Naschen nicht getan: Stattdessen ist eine mystische „Blutransfusion“ der Schlüssel. Der Vampir saugt sein Opfer bis auf den letzten Tropfen aus - anschließend füttert er es mit dem eigenen Blut. Das Ergebnis: Ein Jäger mehr an der Spitze der Nahrungskette.

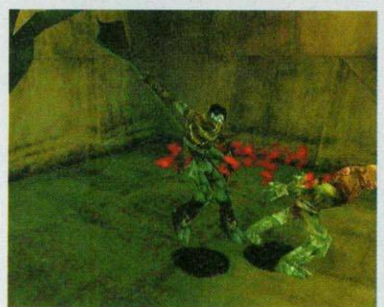
Ob Roman oder Verfilmung: Die zentrale Rolle im vampiristischen Unwesen spielte zu jeder Zeit das Blut. Der rote Lebenssaft steht bereits seit Jahrhunderten für Energie und Lebenskraft des Menschen - Grund genug für die Menschen, Mythen und Rituale um den Blutkult zu spinnen. Den Aufschwung zur neuen „Vampir-Ära“ haben Anne McCaffreys Romane „Die Jagd der Vampire“ und „Interview mit einem Vampir“ gegeben: Zum ersten Mal war der Vampir kein hirnloser Blutsauger mehr, sondern ein vollwertiger Charakter - eine Person, die wie jeder Mensch auch um ihr Leben bangt und unter dem Fluch der Unsterblichkeit zu leiden hat. Die besten Filmadresse zum „New-Age-Vampire“ sind derzeit „Interview mit einem Vampir“, „Blade“ und „Vampires“ - Letztere sind allerdings bisher nur auf DVD und Laserdisc zu haben.

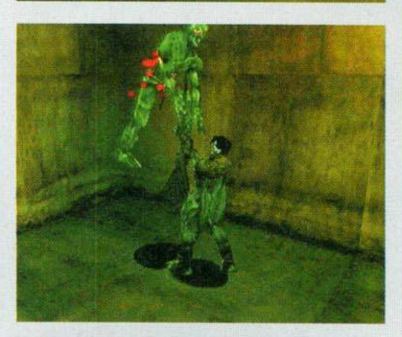




Text: Robert Bannert















■ Aus der Vogelperspektive stellt sich die Kamera automatisch ein, beim Erforschen der finsteren Gewölbe justiert Ihr selbständig nach.

Das Opfer verglüht - und sein Körper pellt sich in Sekundenschnelle von Eurer Lanze

so direkt. Einzig Crystal Dynamics'-Speicher-Routinen werfen Raziel noch Klötze zwischen die Klauenfüße: Das CD-Rom schaufelt alle paar Sekunden hochauflösende 3D-Kulissen ins Konsolen-Ram. Die Folge des Grafik-Zaubers: Raziel bewegt sich für Sekunden nur noch in Zeitlupe, mitunter verharrt er mitten im Schritt. Aber wir sind zuversichtlich: Die finale Version steht noch gut zwei Monate aus – bis dahin sollen die gröbsten Speicher-Patzer behoben sein.

Aber ob mit oder ohne speicherbedingte Ruckeleinlagen: "Soul Reaver" sorgt schon jetzt für offene Münder. Unwillkürlich drängt sich die Frage auf: Einer der letzten großen PlayStation-Titel?

Das vielleicht nicht, aber sicher verdammt dicht an der technischen Schallgrenze: Photorealistische Szenarien, mächtiger Soundtrack und die beklemmendste Atmosphäre seit es Videospiele gibt. Was will der Adventure-Fan noch mehr? Riesige Engegner? Ein ausgeklügeltes Waffensystem? Anspruchsvolle Rätsel?

"Soul Reaver" wird all das bieten – das und mehr: Raziel prügelt, tritt und säbelt sich nur so durch Kains Horden – mit Lanzen, Stecken, Stäben, Spießen und magischen Lichtschwertern. Gegen Drachenmenschen, Fischmänner, Morlocks und mehr skurrile Alptraumwesen als Euer Psychologe erlaubt. Unterirdische Tempelstätten, verschwenderisch verzierte Prachtbauten und zerklüftete Bergmassive laden nicht nur zum Erforschen, sondern vor allem zum Betrachten ein: "Soul Reaver" ist eine Sight-Seeing-Tour sondergleichen. Wer's ganz genau wissen will, der nimmt sich ein paar Minuten Zeit und schaltet in die Ego-Ansicht um: Wie in "Tomb Raider" laßt Ihr hier Euren Blick nach Gutdünken durch die düsteren Bollwerke schweifen – und die sind allesamt so groß, daß Ihr auch auf den zehnten Blick noch neue Details entdeckt. Selten habt Ihr Euch in einer 3D-Welt so klein gefühlt: Was hier binnen weniger Jahre dreidimensional modelliert wurde, ist für jeden Architekten ein Alpdruck. Seitenschiffe und Bogen-Bauten so weit das Auge reicht – und alles in XXL-Ausführung.

Laut Aussage von Anbieter Eidos ist "Soul Reaver" spätestens Juni serienreif: Wir sind nicht nur gespannt – wir können es kaum noch erwarten! ■



Genre:	Action-Adventure	Anbieter:	Eidos
Spieleranzahl:	1	Entwickler:	Silicon Knights / Crystal Dynamics
Veröffentlichung:	Mai/Juni	Muster:	Eidos



Playcom





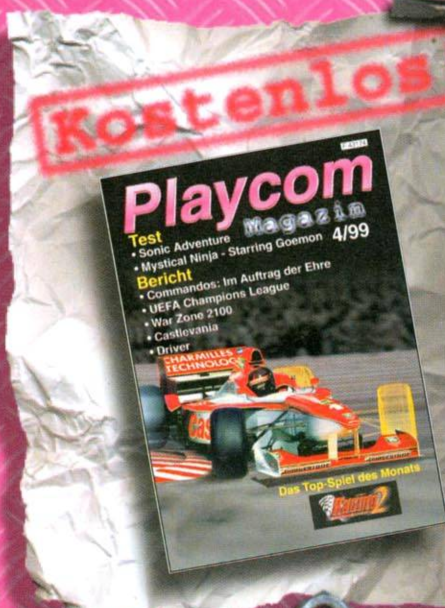
D Bestell 0361 - 49 29 300
Fax 0361 - 49 29 292

A Info 0662 - 44 01 44
Fax 0662 - 44 01 44 14

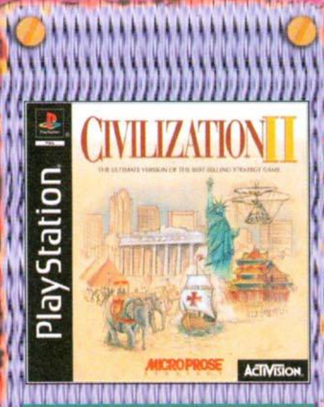
Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.



PSX
Legacy of Kain - Soul Reaver
dt. DM *89,99



Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den akuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.



PSX
Civilisation 2
dt. DM 84,99



N64
Gex 3D - Enter the Gecko
dt. DM 109,99



N64
Vigilante 8
dt. DM 109,99



Game Boy
Oddworld Abe´s Adventure
dt. DM 44,99



Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.





Versand: Fa. PLAYCOM,
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300

- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

*Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.*

-Versandkosten per Post 7,-- zzgl. Nachnahme, ab 250,-- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme, ab 350,-- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Text: Robert Bannert



„Kleiner, rattengesichtiger Mann mit einer Stimme, die sich gut zum Klagen eignet": so beschreibt sich der 50jährige Scheibenwelt-Erfinder gerne selbst, und so hat er es in seinem Nachschlagewerk „Die Scheibenwelt von A - Z „ auch prompt festgehalten - unter dem Stichwort „Schöpfer". Ein Zitat, das ebenso für Sarkasmus wie für britischen Humor spricht: Und den zelebriert der Ex-Journalist in mittlerweile 20 Scheibenwelt-Romanen so gekonnt wie kein anderer Autor - mit Fantasy-Eskapaden rund um warzige Hexen, untote Revolutionäre, Zauberer und hochbegabte Kamele.

Mattscheibe

Zu Gast bei Terry Pratchett



Wir wollten sehen, was dran ist am Scheibenwelt-Mythos - immerhin liefert der muntere Brite seit 1983 einen Topseller nach dem anderen ab, und die Popularität seiner fantastischen Witzeleien war für das britische Software-Haus Perfect Anlaß zur Entwicklung einer Videospiel-Reihe: angesiedelt in Terry Pratchetts bizarrem „Scheibenwelt"-Universum. Nach über 16 Millionen verkauften Romanen weltweit gehört Terry Pratchett zu den reichsten Bewohnern der britischen Insel. Um genau zu sein: Der reichste Bewohner von Southbury - einer malerischen Kleinstadt, unweit der schottischen Grenze - sozusagen noch frisch getränkt vom Blut mittelalterlicher Grenzstreitigkeiten und schottischer Bruderkriege. Ebenfalls in unmittelbarer Nähe: Die legendäre Kultstätte „Stonehenge" liegt nur ein paar Steinwürfe von Pratchetts Domizil entfernt - der ideale Ort also, um ebenso mystische wie schräge Possen zu reißen.

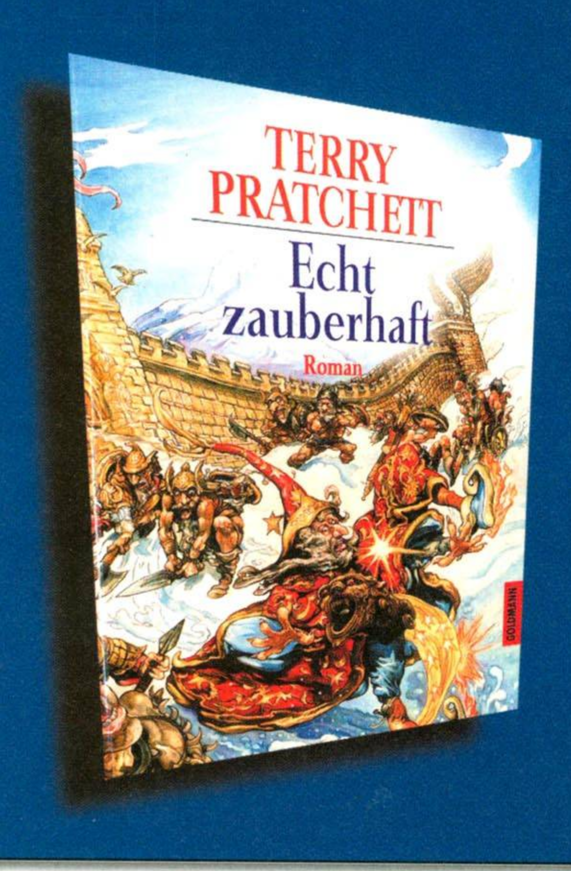
Die Reise ins britische Hinterland kostet uns fast einen halben Tag: Vom Londoner Flughafen geht's via Taxe und Zug über die halbe Insel - und die ländliche Kulisse fesselt nur bedingt. Aber die Reise lohnt sich: Ein Interview mit Europas populärstem Fantasy-Autor ist nicht leicht zu bekommen - massive Überzeugungsarbeit des zuständigen PR-Organs inklusive. Trotzdem hat Pratchett eingewilligt: Ein unscheinbares Hotel inmitten von archaischem Bollwerk und viktorianischen Häuserfronten wurde als Treffort ausgesucht. Im Foyer des „White Hall Hotels" empfängt uns die Produ-

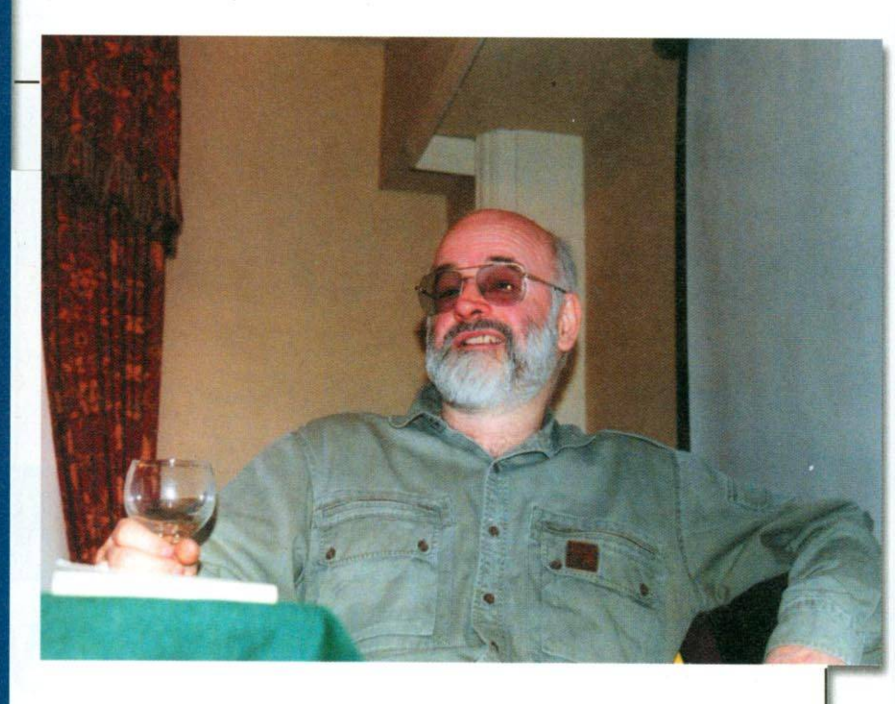
Text:Robert Bannert

Magisches Farbenspiel

Was eigentlich ist Magie? Generationen von Wissenschaftlern und Scharlatanen haben's austüfteln wollen - vergeblich. Pratchett hat's auf Anhieb geschafft: Schuld ist die Sonne - denn wenn die mal wieder unbarmherzig auf die atmosphärische Glocke der Scheibenwelt brennt, bricht sie das Licht. Und das ist - magisch! Nicht das komplette Spektrum, aber immerhin die berüchtigte „Farbe der Magie". Die ist für das Auge des Normalsterblichen zwar unsichtbar - aber für Absolventen der magischen Uni ist sie das täglich Brot. Die meisten Magier geben sich zwar bereits mit sechs Mahlzeiten täglich und einem heimeligen Domizil zufrieden - aber manche wollen tatsächlich zaubern! Allen voran der „Kreative Magus": Der wird - den Scheibenweltgöttern sei's gedankt - zwar nur alle paar Jahrhunderte wiedererweckt, aber dafür hat der ehrgeizige Knabe in seinem kleinen Finger mehr Magie als alle Zauberer der Unsichtbaren Universität zusammen. Und das Schlimmste: Für seine magischen Exzesse braucht der Wunderknabe nicht einmal Mörser und Stößel, sogar flotte Zaubersprüche sind überflüssig. Ein Gedanke genügt, und aus der baufälligsten Zauberer-Uni wird im Handumdrehen ein Despoten-Domizil mit allen Schikanen!

Terry Pratchett über seine Lieblingsfarbe:
Hmm....ich bevorzuge Farben im gesetzten Farbbereich - Du könntest es grob umschrieben den „Grau-Grün"-Bereich nennen. Du solltest mal meine Fenster sehen, die haben ziemlich genau die Farbe, die ich meine. Es gibt schrecklich viele schattige Grüntöne - und die mag ich ganz besonders. Sie sind so angenehm anzuschauen.....





zentin von Pratchetts aktuellem Videospiel-Projekt „Discworld Noir": Die quirlige Endzwanzigerin stellt sich uns als Luci Black vor - und lädt zur obligatorischen Kaffee-und-Kuchen-Runde - bis die Hoteltüren aufschwingen: Herein kommt eine zwielichtige Gestalt mit Ledermantel und weitkrempigem Schlapphut - eine Symbiose aus Humphrey Bogart und fossilem Hippie, „ZZ Top"-Bart und Sonnenbrille im Klischeebild mitinbegriffen. Wer's nicht besser weiß, vermutet unter dem schrägen Outfit auf keinen Fall den „Dickens des 20. Jahrhunderts" (Mail on Sunday) - und auch wir können's kaum glauben, bis Luci über das ganze Gesicht strahlt und verkündet „Oh, Terry ist hier!". Kein Witz: Der mit Einkaufstüten beladene Mann ist Terry Pratchett - und aus jeder Plastiktasche quillen verspielte Mitbringsel - auf den ersten Blick ausmachen können wir eine glänzende Gold-Edition von „Wing Commander Prophecy". Man hat uns vorgewarnt: Der Mann ist Extremzocker.

Und um ehrlich zu sein: Jetzt, da meine Begleiter drauf und dran sind, mich mit einem Mann allein zu lassen, dessen Romane ich bereits vor einem Jahrzehnt verschlungen habe, wird mir mulmig zumute. Das typische Prickeln vor dem Interview mit einem Prominenten vermischt sich mit Jugenderinnerungen der besonderen Art: Erinnerungen, die mein Lesebild und meine Persönlichkeit ebenso geprägt haben wie einen Science-Fiction-Fan die erste Begegnung mit dem „Star Wars"-Universum. Okay - der Mann ist nicht George Lucas - aber für einen begeisterten Fan ist er verdammt dicht dran.

Umso erleichterter bin ich, als man mir noch Vorbereitungszeit signalisiert: Ich werfe einen letzten Blick auf meine Notizen - und rufe mir die stundenlange Vorbereitungszeit ins Gedächtnis zurück. Ein paar Minuten später werde ich dann auch schon in den Speisesaal gerufen: Hier hat es sich der Autor mittlerweile bequem gemacht. Pratchett thront am gegenüberliegenden Ende der Tafel und wiegt lässig ein Weinglas in der Hand - unter einem Tafel-Display in der Ecke liegen die Einkaufstüten, kreuz und quer. Seine Begrüßung fällt ebenso knapp wie freundlich aus - und derweil ich noch meine Technik aufnahmefertig mache, bestellt uns mein Gastgeber zwei Gläser Wein. Nach einem peinlichen Aussetzer meines Mini-Disc-Players bin ich schließlich bereit: Ich leite mit ein paar auflockernden Fragen ein, dann folgt der ungewöhnlichste Dialog meiner Journalisten-Laufbahn. „Du kannst mich fragen, was immer Du willst!" gibt Pratchett generös zum Besten - und ich nehme ihn prompt beim Wort. Egal ob über Leibgerichte, Schlafgewohnheiten oder Sex - mein kauziger Gegenüber beantwortet meine Fragen ebenso gewissenhaft wie ausführlich, und ist ganz offensichtlich begeistert, mal so richtig aus dem „Nähkästchen" plaudern zu dürfen. Keine typischen „Discworld"- oder Videospiel-Fragen, sondern ehrliches Interesse an der Person. Pratchett hat seinen Spaß - und ich habe ihn erst recht. Der Scheibenwelt-Erfinder zeigt sich in dem Interview ebenso erfrischend und witzig wie in seiner Lektüre, bleibt aber

zu jeder Sekunde auf dem sprichwörtlichen Teppich - natürlich, ehrlich und freundlich. Lediglich seinen berühmten Humor kann sich der muntere Schriftsteller nicht verkneifen: Zwischen sarkastischen Bemerkungen und philosophisch inspiriertem Schwank knüpft Terry Pratchett geschickt an seine eigenen Lebenserfahrungen an.

So wird aus der ursprünglich veranschlagten halben Stunde eine ganze - und als ich den Speisesaal wieder verlasse (mit 59 Minuten Aufnahme im Handgepäck), lauert bereits die englische Presse-Front vor der Tür.

Luci Black hat derweil im Foyer gewartet - und als ich zurückkomme, strahlt sie mich über das ganze Gesicht an.

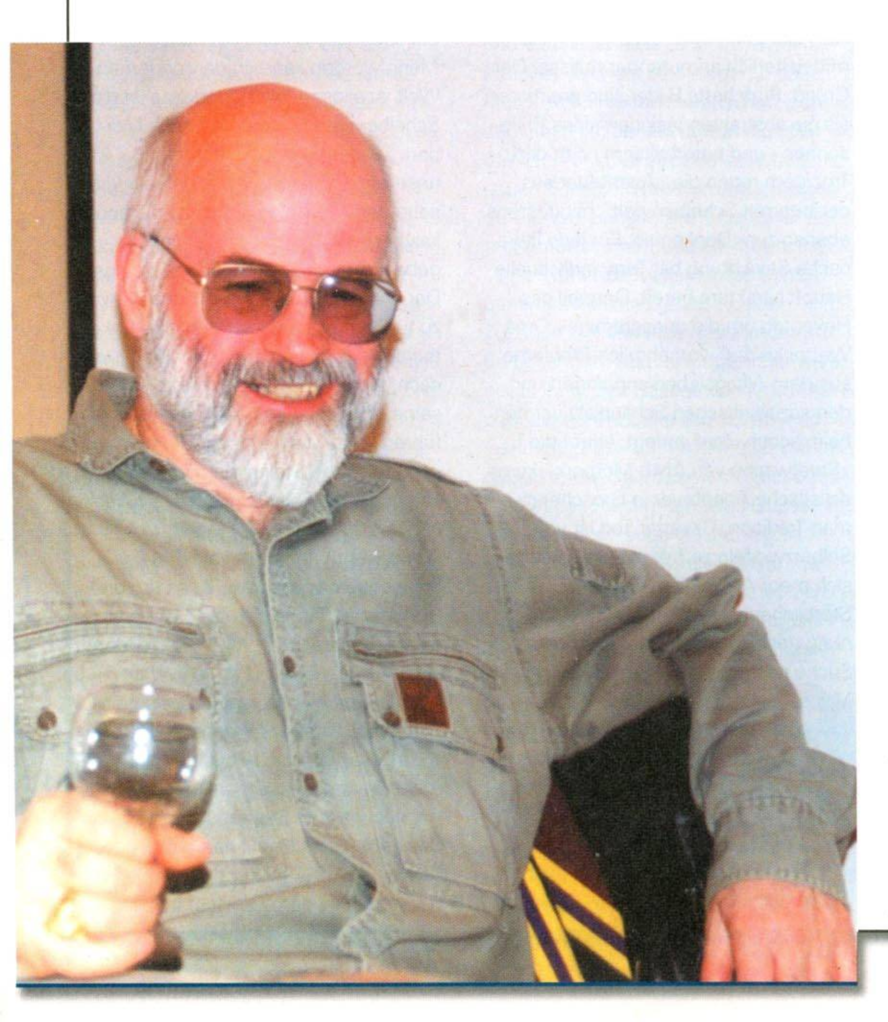
„Na, und - wie war's?" will sie wissen.

„Ziemlich ungewöhnlich." antworte ich.

Terry's Statements zu Farben, Religionen und kulinarischen Genüssen findet Ihr in den blau hinterlegten Texten auf den nachfolgenden Seiten.

Kleine Scheibenwelt-Kunde

„Ein Abenteuer von der bizarren Scheibenwelt" - verrät uns eine Zeile direkt unter dem Buchtitel. Und genauso steht es auf mittlerweile 19 anderen Romanen von Terry Pratchett. „Die Farben der Magie" sind der Auftakt zum schrägsten Fantasy-Universum der Neuzeit -zum schrägsten und zum tiefsinnigsten. Was in den ersten paar Kapiteln noch wie kurzweiliger Klamauk anmutet, entwickelt sich über die nächsten 300 Seiten zur Bibel der modernen Philsophie. Glaubensbekenntnisse, Naturwissenschaft oder Ethik - Pratchett ist kein Thema heilig. Da werden Zauberer zu spitzhütigen Volltrotteln degradiert, Hausmütterchen in übellaunige Hexe verwandelt und die Reiter der Apokalypse als gemütliche Poker-Runde beschrieben. „Bizarr" beschreibt die Scheibenwelt also treffender als jedes andere Attribut: Wo Kamele über mathematischen Gleichungen brüten und der Beruf des



Kulinarisches

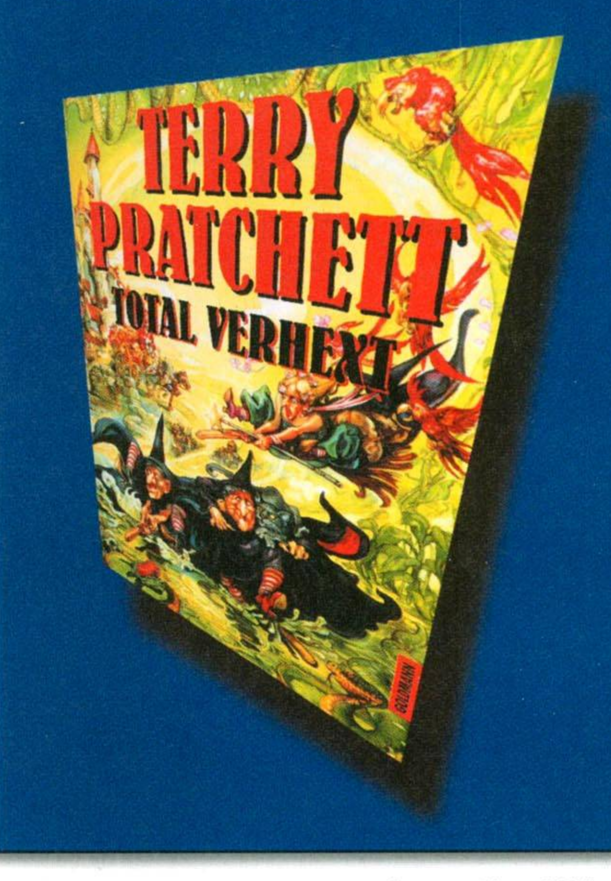
Eine Kultur definiert sich durch ihren Speiseplan: Wird das Essen vor dem Verzehr erledigt - oder wird es gleich lebendig heruntergewürgt? Letztere Eßgewohnheit ist besonders bei kurzlebigen Spezies verbreitet: Man spart wertvolle Augenblicke - und hat mehr Zeit für die Fortpflanzung. Wer seine Nahrung vor dem Essen meuchelt, hat immerhin wenigstens primitive Mordwerkzeuge erfunden: Knüppel und Felsbrocken machen beim Zuschlagen jede Menge Lärm - aber dafür braucht man das Fleisch auch nicht mehr weich zu klopfen.

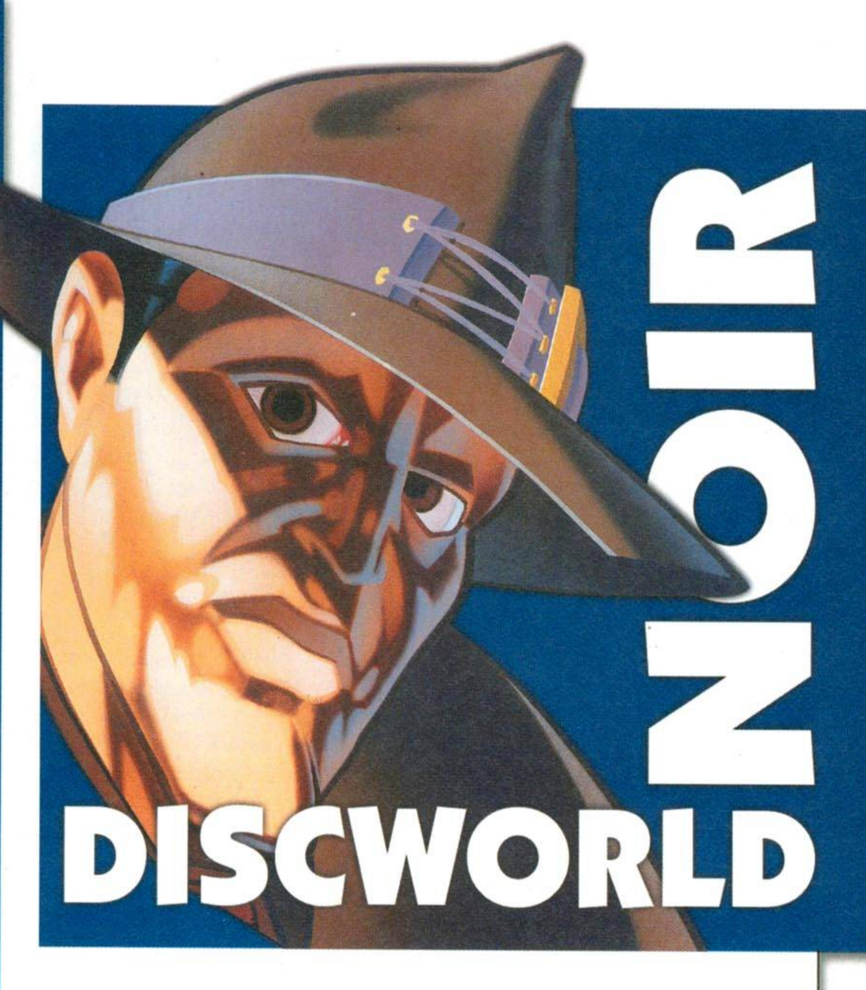
In den Ballungszentren der Scheibenwelt geht es noch zivilisierter zu: Hier stellt man sich dem Opfer zunächst vor - erst anschließend landet es auf dem Teller. Außerdem hat man hier schon das Wunder der keimfreien Zubereitung entdeckt - und im orientalisch inspirierten „Klatsch" gibt's sogar noch bunte Gewürze dazu.

Der Gipfel des kulinarischen Genusses: Kein Besuch in Ankh Morpork ohne ein Mittagessen bei Gimlet - nirgendwo kann man seinen Rattenauflauf in gepflegterer Atmosphäre genießen, nirgendwo sind die Nebeneffekte einer Mahlzeit berechenbarer...

Terry Pratchett über sein Lieblingsgericht:
Da gibt es so viele..... Aber meine Frau macht eine vorzügliche Pastete mit Tomaten und Käse (schmunzelt genießerisch). Und dann ist da noch eine kleine Gaststube unweit von mir - und die haben eine ganz vorzügliche Zitronen-Eiscreme! Und die mag ich so sehr, daß ich sie immer gleich als erstes bestelle - damit mir niemand zuvorkommt, und alles wegißt!

Allerdings esse ich kaum Fleisch. Dafür liebe ich Sushi! Das ist das Tolle an Australien: Dort bekommst Du überall Sushi - fantastisches Sushi!



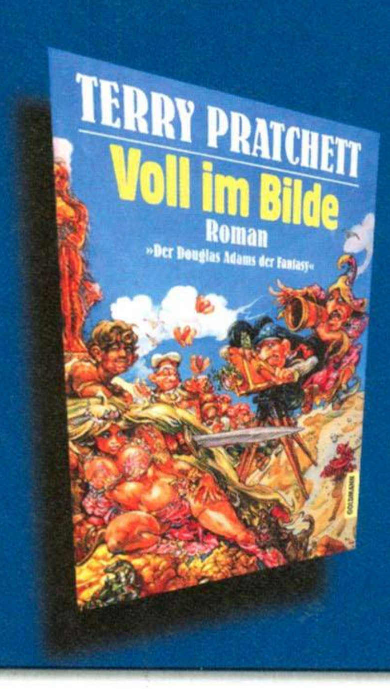


Kino-Kultur

Was der Scheibenwelt an zwischenmenschlichem Charme fehlt, das macht sie durch rasanten Fortschritt wett: Kaum die halbautomatische Fotografie erfunden, quartiert man die zuständigen Kobold-Maler auch schon von der Standbild- in die Filmkamera um. Schuld ist die Alchemisten-Gilde: Dort hat man zwar außer explosiven Substanzen auch sonst nur Krawall im Sinn, aber gelegentlich wirft der ganze Tumult sogar ein nützliches Zufallsprodukt ab. Bestes Beispiel: Die „Bewegten Bilder" oder „Klicker" - die entwickeln nämlich schon kurz nach der Erfindung so viel kommerzielles Potential, das jeder Scheibenwelt-Bürger Film-Star werden möchte, vom Milchmädchen bis zum dressierten Hund. Das Mekka der cineastischen Glücksritter: „Holy Wood (Engl. Für „Heiliger Hain").

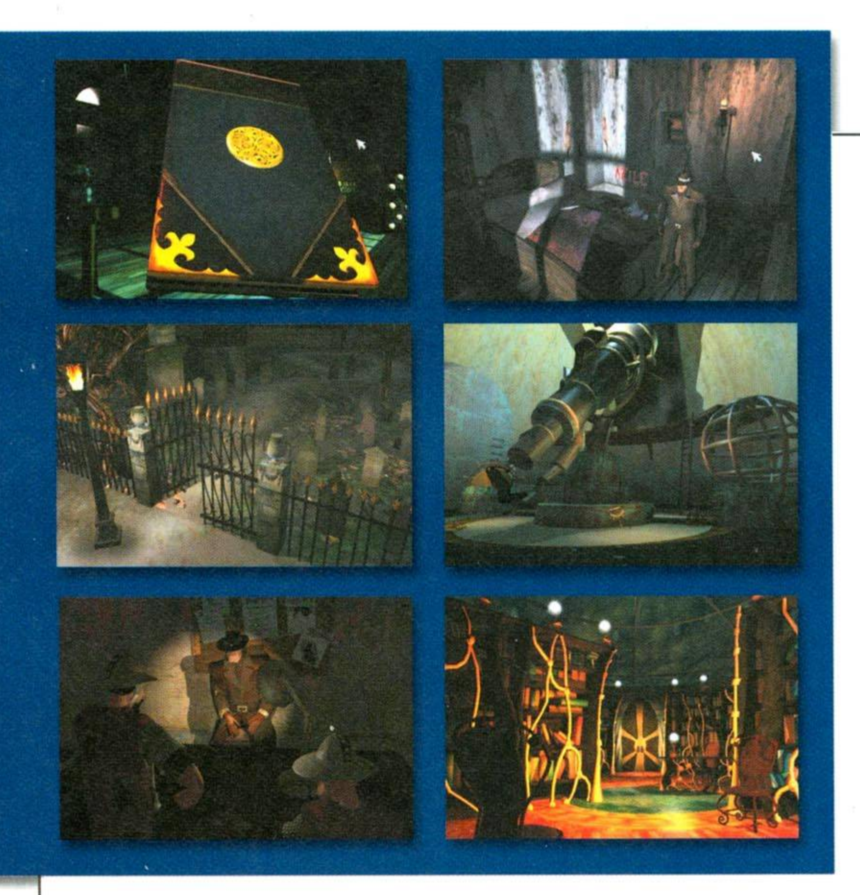
Terry Pratchett über Filme: Ich gehe zwar nur selten ins Kino, aber ich kaufe mir häufig Videofilme (er zeigt auf seine Einkaufstaschen). Außerdem fliege ich ziemlich viel herum - und zwar meistens erster Klasse (schaut mich verschmitzt an), was bedeutet: Ich sehe auf den Flügen ziemlich viele Filme. Tatsächlich bin ich ziemlich grün hinter den Ohren, wenn es um's Kino geht - aber was meinen persönlichen Geschmack betrifft, kann ich Dir sagen, was mich nicht interessiert. Schwarz/Weiß-Filme über ein französisches Liebespaar, das in einer Kellerwohnung in einem kleinen Vorort lebt und anspruchsvolle Dialog führt - das interessiert mich nicht! „Titanic" dagegen hat mich fasziniert - ich habe ihn übrigens ebenfalls im Flugzeug gesehen...(schmunzelt). Es gibt jede Menge an „Titanic", das mir überhaupt nicht gefällt - aber als Film ist er beeindruckend konstruiert. Mir hat der Soundtrack unheimlich gut gefallen - aber vor allem ist der Film handwerklich interessant - der Mechanismus, mit dem alles zusammgefügt wurde. Viele Einzelteile ergeben allein wenig Sinn - aber als Gesamtwerk harmonieren sie perfekt.

Mein absoluter Film-Favorit ist...oje...ich glaube es ist „Time Bandits". Außerdem habe ich ein klares Faible für Science-Fiction!



gedungenen Mörders ebenso ehrbar ist wie der jedes anderen Gildenhauses auch, da ist für lange Umschweife kein Platz: Pratchett trifft mit seinen Metaphern und Gleichnissen genau den Nerv der Zeit - trotz viktorianisch bis mittelalterlich anmutender Kulisse. Der Grund: Pratchetts Bilder sind greifbarer als die abstrakten Visionen eines Philosophen - und unterhaltsam noch dazu. Trotzdem regen die „Abenteuer aus der bizarren Scheibenwelt" mindestens ebenso zum Denken an: Für jede literarische Stilrichtung hat Terry individuelle Hauptcharaktere bereit. Derweil das Hexentrio um die griesgrämige „Oma Wetterwachs" vornehmlich Probleme aus dem Alltagsleben anprangert und den sozialkritischen Schauplatz vor den heimischen Herd verlegt, erlebt die „Stadtwache von Ankh Morpork" kriminalistische Abenteuer in Groschenroman-Tradition. Gevatter Tod ist von Selbstzweifeln zerfressen und erlaubt sich mehr Ausflüge in die Welt der Sterblichen als der kosmischen Ordnung genehm ist - immer auf der Suche nach dem Geheimnis der Menschlichkeit. Der Zauberer Rincewind dagegen wird weniger von moralischen als von existenziellen Ängsten geplagt: Der spargeldünne Schmalspur-Magier hat die sprichwörtliche Hasenfußtaktik zur Kunst erhoben - kaum ist er irgendwo aufgetaucht, ist er auch schon wieder verschwunden. Obwohl nur bedingter Sympathie-Träger, ist eben Rincewind Pratchetts Vorzeigefigur: Ein Antiheld mit panischem Esprit, ein Weltenretter wider Willen - und der beste Beweis dafür, daß auch aus der unscheinbarsten Witzfigur ein großer Mann werden kann. In der modernen Welt ist alles möglich: Und was ist die Scheibenwelt-Metropole „Ankh Morpork" anderes als der Schattenriß unserer Großstadt-Zivilisation - ein verseuchter Moloch, in dem sich die apokalyptischen Reiter ein Stelldichein geben? Außer Gevatter Tod allerdings: Der hat nämlich alle Knochenhände voll zu tun, um seine widerspenstige Enkeltochter aus Ärger herauszuhalten. Kurz nach Geburt des Kindes mußte Tod seine eigene Tochter ins Jenseits überführen - ein Kutschenunglück im Prolog von „Rollende Steine" ist Töchterlein Tod und ihrem Mann „Mort" zum Verhängnis geworden.

So viel zu den Protagonisten der Scheibenwelt - aber wie ist es um die Geographie der verdrehten Flachwelt bestellt? Tatsächlich stand für die Idee einer flachen Erde nicht die Weltanschauung aus unserem europäischen Mittelalter Pathe - vielmehr hat Pratchett seine Inspiration aus der indischen Mythologie: Durch's All dümpelt eine gigantische Sternenschildkröte. Das gemütliche Reptil hört auf den Namen „Groß A'Tuin und schleppt sich seit Äonen an dem Gewicht von vier



Elefanten den Panzer bucklig. Die kosmischen Dickhäuter sind ungefähr ebenso stoisch veranlagt wie Ihr kaltblütiges Vehikel - und zwar nicht ohne Grund: Auf den Rückenwirbeln der Rüsseltiere ruht die Scheibenwelt - und auf der Unterseite ihr asiatisch anmutendes Gegenstück, der „Wendekontinent".

Aber warum ausgerechnet eine Scheibe, und was zum Teufel steht eigentlich auf dem Speiseplan einer Sternenschildkröte? Kometen? Supernoven? Antworten hierauf weiß höchstens der Bibliothekar der „Unsichtbaren Universität": Im Uni-Komplex der Magiergilde von Ankh Morpork lagern die ältesten Bücher aller bekannten und unbekannten Welten. Allerdings geschieht das Betreten auf eigene Gefahr - die alten Folianten sind förmlich von Magie durchtränkt und haben im Laufe der Äonen ein Eigenleben entwickelt. Ähnlich fatal ist es um die Orientierung in der zauberhaften Bücherei bestellt: Zu viel mystische Energie krümmt Raum und Zeit - und zwar zu jeder Sekunde auf's Neue. Auch hier hat der Bibliothekar als einziger den Durchblick: Leider ist der Mann bei einem magischen Experiment zum Menschenaffen mutiert - und was dem Orang-Utan einleuchtet, muß dem Menschen noch lange nicht passen. Klartext: Lange Arme und ein Instinktgesteuerter Verstand sind im Bücherdschungel praktisch, aber der Kommunikation ist das tierische Gen-Gut weniger dienlich....

Wer mehr über studierte Primaten und durchgeknallte Zauberer wissen möchte, der freut sich nicht nur auf Pratchetts jüngsten literarischen, sondern auch auf seinen dritten digitalen Streich: Pünktlich zum Release des neuen Scheibenwelt-Romans „Fliegende Fetzen" bringen uns Entwickler Perfect Entertainment und GT Interactive „Discworld Noir". Hier lernen Scheibenwelt-Fachkundige ihr zweites Zuhause mal von einer ganz anderen Seite kennen: Statt schrägem Schwank erlebt Ihr in den Gassen von Ankh Morpork die dunkle Seite der „Discworld" - in einem „Film Noir"-Abenteuer für kriminalistische Spürnasen. Vielleicht deshalb ist das Riechorgan von Hauptakteur „Lewton" auch gleichzeitig sein vorwitzigtes: Als Privatschnüffler mit „Humphrey Bogart"-Profil heftet sich Lewton an die Fersen eines blutgierigen Götzenkults - und nimmt in traditioneller „Point'n'Click"-Manier die zwielichtigsten Gesellen der Scheibenwelt-Metropole ins Kreuzverhör. ■

Von Templern und Götzenkulten

Jeder Kultur ihren Speiseplan, jeder Kultur ihren Glaubenskrieg: Und davon gibt es auf der Scheibenwelt mindestens ebenso viele wie kulinarische Genüsse - in jeder Form wie Farbe, und für jede Geschmacksrichtung einen! Mordgierige Krokodilgottheiten im Morgenland? Kein Problem: Der sechsarmige Offler ist zu jeder Schandtat bereit.

Ein Gott, der hart durchgreifen kann und mit seinen Anhängern mindestens ebenso vorsichtig umgeht wie mit seinen Schachfiguren? Kein Problem: Göttervater und Einauge Yo läßt auch Einzelfälle vorsprechen - und was machen da schon ein paar hundert Jahre Wartezeit?!

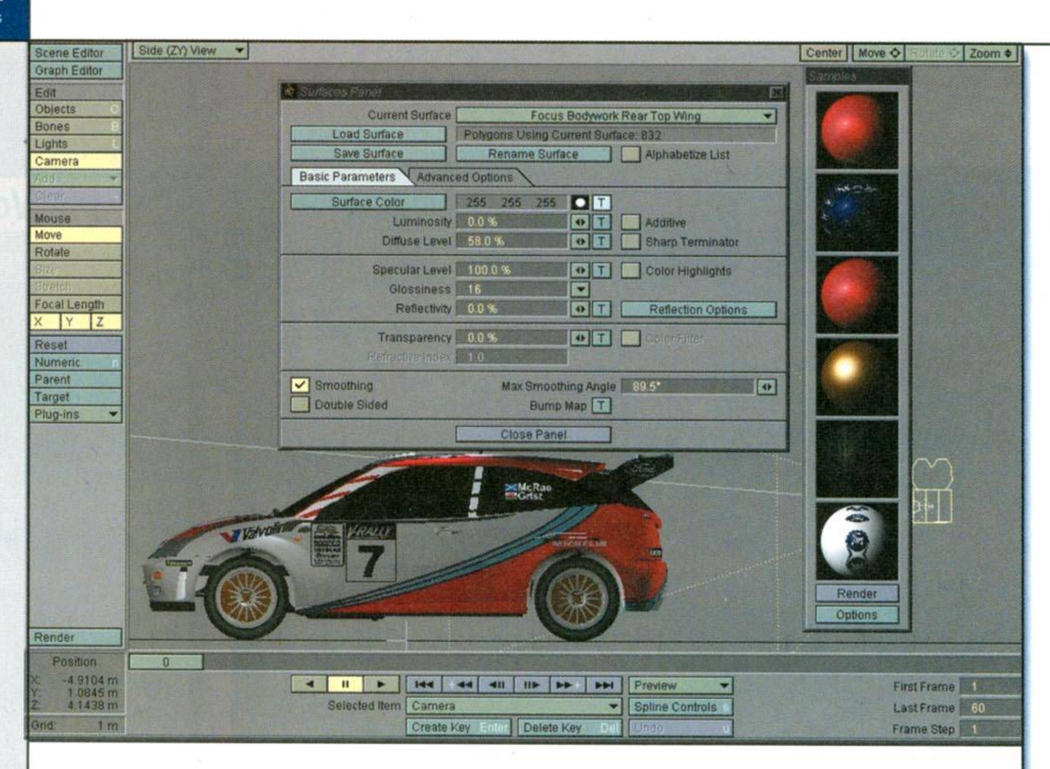
Oder sind Sie ein Gott, den seine Schäfchen zur Notschlachtung freigegeben haben? Stehen Sie ganz ohne Anhänger und ohne magische Energie da? Kein Problem: Der Götzenkult der „Kleinen Götter" gewährt Asyl für abgestürzte Götter aller Art!

Terry Pratchett über Religionen: Das Problem mit jedem Glaubensbekenntnis ist, daß die Leute mit der Jahrtausendwende vor der Haustür zu aufgewühlt sind - und bei Ihrer Suche nach Halt das klassische Schubladendenken fördern. Persönlich bin ich Atheist. Aber wenn man mich dazu zwingen wollte, mich zu einem Glauben zu bekennen, würde ich sagen: Es gibt jede Menge Dinge die ich weiß, aber es gibt noch viel mehr Dinge, die ich nicht weiß - ich nicht, und niemand anderes. Ich glaube weder an die Heilkraft von Kristallen, noch glaube ich an kleine grüne Männer, die amerikanische Vorstadtbürger entführen (Die haben bestimmt einen besseren Geschmack - ich meine warum kommen die nicht nach Europa, wo es viel gebildetere Leute gibt....?). Aber ich schweife ab: Da draußen gibt es unheimlich viele Leute, die es gut meinen....aber es gibt auch unheimlich viele Täuscher, die nur ihre Kassen klingeln lassen wollen! Ein Beispiel: Ich habe gerade ein Gemeinschaftsprojekt mit zwei anderen Autoren abgeschlossen - „Die Wissenschaft der Scheibenwelt". Zwecks Recherche habe ich mich zu dieser Zeit verstärkt mit der Historie unserer eigenen Welt beschäftigt - und da ist mir klar geworden, das unsere eigene Welt kaum mehr als eine Fiktion ist. Unser Planet war für Äonen gefroren, dann war er wieder glühend heiß - und es gab zahllose Massensterben. Wir Menschen leben in einem der wenigen kleinen, ruhigen Zeitabschnitte. Wenn Du Dir ansiehst, wie die Natur operiert, dann gehst Du viele Dinge ruhiger an: Wir machen uns darüber Sorgen, daß wir für das Aussterben von Spezies verantwortlich sind - aber Mutter Natur läßt ganze Arten einfach so verschwinden! Wir sind so arrogant: Wir denken tatsächlich, daß wir der Erde schaden können - aber wir kommen nicht einmal im Entferntesten an ein Zehntel des Schadens heran, den ein kleiner Asteroid verursachen kann! Und weiter? In einer halben Millionen Jahre sind wir verschwunden - und Niemanden interessiert's! Die einzigen Überbleibsel von uns: Ein paar Apollo-Wrackteile auf dem Mond...

Das gibt Dir einen kleinen Einblick in die Bedeutung von Spiritualität, oder?

Text: Daniel Johannes





Rallye-Paradies

Zu Gast in den Eden-Studios

Offensive im Alleingang: Feierten die „V-Rally"-Macher vor zwei Jahren noch große Erfolge als renommierte In-House-Entwickler von Infogrames, gründeten die talentierten Franzosen am 4. Januar 1998 ein eigenes Label. Unter dem biblisch anmutenden Namen „Eden Studios" werkeln die mediterranen Kreativköpfe bereits am zweiten Teil ihres PlayStation-Racers. Für hohe Qualität ihrer Produkte garantieren Stéphane Baudet (Head of Eden Studios), Frédéric Jay (Project Manager) und David Nadal (Lead Programmer) - die Gründergarde hat es sich zum Ziel gemacht, ausschließlich hochtalentierte Entwickler in das erfahrene Team aufzunehmen. In der Vergangenheit machte sich die heute 25 Mitarbeiter umfassende Firma vor allem durch bekannte Comictitel wie „Asterix", „Die Schlümpfe" und „Tim und Struppi" einen Namen - mit „V-Rally" feierten die motivierten Europäer erstmals weltweit große Erfolge. Um die enorme Arbeit für „V-Rally 2" zu bewältigen, hat Stéphanes Crew tüchtig zugelegt - zum Stammteam gesellten sich nochmals 15 externe Designer, Grafiker und Musiker.

Der Aufwand ist auch bitter notwendig - schließlich will man diesmal sämtliche Features integrieren, die beim Erstlingswerk (in erster Linie aus Zeitgründen) unter den Tisch gefallen sind. Auf die zahlreichen Verbesserungen sind die Entwickler auch besonders stolz - vor allem der Streckeneditor stellt für kreative Rallye-Raser die ideale Spielwiese dar: ganz nach Belieben dürft Ihr eigene Tracks erstellen, Kurven und Steigungen einbauen oder sogar über die grafische Thematik entscheiden. Ob Adrenalin-geladene Schnee-Schlittereien oder schlammige Offroad-Orgien - 48 verschiedene Landschaftsbilder in 12 Ländern sorgen für Abwechslung. Außerdem könnt Ihr Eure individuell gestalteten Kurse archivieren: Auf einer Memory-Card finden bis zu 50 Eigenkreationen (jeweils 4 km Länge) Platz. Ein innovatives Feature also, mit geringem Überraschungsfaktor - schließlich lag es nahe, daß Eden Studios den ursprünglich für „V-Rally" geplanten Modus in den zweiten Teil integriert. Vielmehr möchten die ehrgeizigen Franzosen gerade die technischen Neuerungen erwähnt wissen: Sowohl Fahrer als auch Beifahrer sind neuerdings animiert - je nach Fahrweise und Streckenverlauf bewegen die polygonen Insassen ihre kleinen Köpfe in den Blechboliden hin und her; transparente Scheiben gewähren den nötigen Einblick. Überhaupt wird bei „V-Rally 2" Realismus groß geschrieben: Sämtliche offiziell lizenzierten Autos (alle Wagen der 99er-Saison) reflektieren dank Light-Sourcing-Technik einfallendes Sonnenlicht. Rast Ihr durch matschiges Terrain und tiefe Pfützen, verändert das ausgewählte Fahrzeug nach und nach sein äußeres Erscheinungsbild - nach zahlreichen Ausflügen ins Schlammbett ist Euer Wagen reif für die Waschanlage.

Auch schwerere Fahrfehler hinterlassen ihre Spuren: braust Ihr versehentlich in die Streckenabsperrung oder setzt Ihr Euren Wagen übermütig gegen einen Baum, wirkt sich das umgehend auf den Zustand der Karosserie aus - starke Deformationen und ein demolierter Kühlergrill sind entgegen dem Vorgänger keine Seltenheit.

Besonders löblich ist die Integration eines Vier-Spieler-Modus - das Besondere daran: Ihr entscheidet selbst, ob Ihr das Rennen gegen menschliche Mitstreiter im viergeteilten Split-Screen-Modus austragt, oder via Linkkabel zwei PlayStations zusammenstöpselt. Auf zweigeteilten Bildschirmen heizt Ihr dann um die Wette - und das mit nur einem „V-Rally 2". Eden Studios und Infogrames einigten sich darauf, das Spiel auf zwei CDs auszuliefern - die „Bonusscheibe" (eine Slave-CD) ersetzt ein zweites „V-Rally 2".

Um das Rallye-Spektakel abzurunden, versprechen die Entwickler desweiteren Kommentare von Original-Copiloten aus aller Herren Länder. Eingeschworene Fans werden sich zusätzlich über die Bonusfahrzeuge freuen - zehn klassische Rallye-Boliden warten auf ein 99er-Revival.





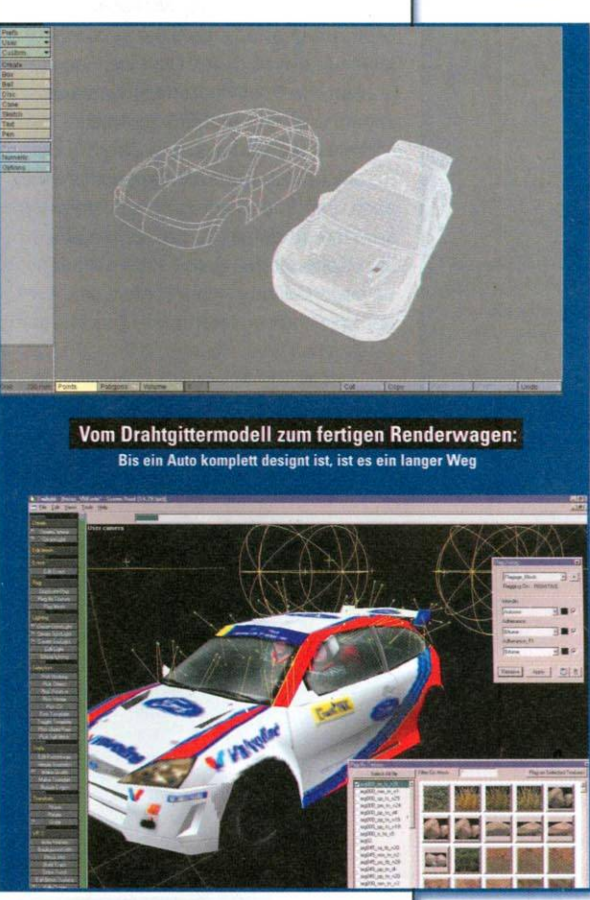
Im Gespräch mit Stéphane Baudet, Head of Eden Studios

fun.g: Was ist Deiner Meinung nach der wichtigste Punkt, den man bei der Entwicklung eines Rennspiels berücksichtigen sollte? Liegt das Hauptaugenmerk auf hohem Realismus, toller Grafik oder reinem Spielspaß?

SB: Das ist eine gute Frage, denn wir überlegen uns das auch, bevor wir mit der Entwicklung anfangen. Ich würde aber sagen, daß heutzutage alle Faktoren wichtig sind. Natürlich ist in erster Linie das Gameplay entscheidend, aber wenn ein Spiel grafisch enttäuschend ist, wird es niemand kaufen wollen. Die Spieler schauen also zuerst auf die Grafik - und wenn dann noch das Gameplay stimmt, sind sie voll zufrieden. Allerdings ist das auch bei jedem anders... Wir haben deshalb mal verschiedene Rennspiele von einer Reihe Testpersonen spielen lassen und sie gefragt, was man verbessern könnte. Die Mehrheit legte großen Wert auf gute Grafik und Realismus, aber auch der Sound der Autos war vielen sehr wichtig. Bei „V-Rally 2" investierten wir 40 % unserer Arbeit in das Gameplay und den Rest in die Präsentation, da dies schließlich das Haupt-Kaufargument ist.

fun.g: Was haltet Ihr von anderen Rallye-Titeln wie „Colin McRae Rally" oder „Tommi Mäkinen Rally"?

SB: Wir haben beide gespielt, „Tommi Mäkinen Rally" fanden wir aber nicht so gut. Es ist kein Arcade-Spiel, und Grafik und Sound sind auch nicht besonders toll. Wir konnten eigentlich überhaupt nichts interessantes ausmachen, bis auf den Strecken-Editor, der ein wenig aussieht, wie der Editor, den wir jetzt in „V-Rally 2" haben. „Colin McRae Rally" hat uns sehr gut gefallen - die Entwickler sind auch absolute Profis. Das Verhältnis zwischen Grafik, Game-

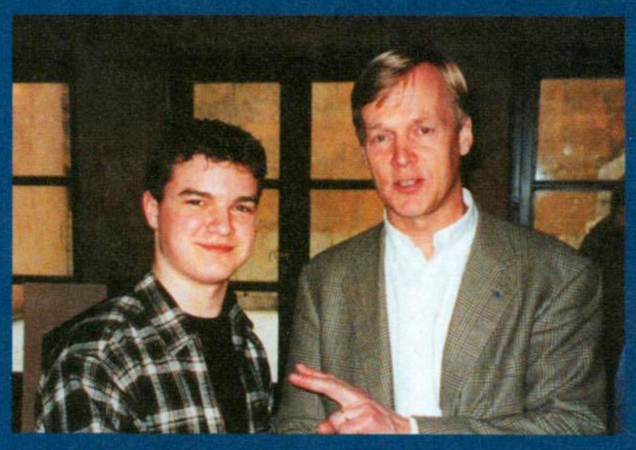


Vom Drahtgittermodell zum fertigen Renderwagen:
Bis ein Auto komplett designt ist, ist es ein langer Weg

play und Realismus war sehr schön ausgewogen. Ich fand es besser als „V-Rally", deshalb wollten wir in „V-Rally 2" alles besser machen als beim ersten Mal.

***fun.g:* Welche Features von „V-Rally 2" hältst Du für besonders erwähnenswert?**

SB: Da gehen die Meinungen bei uns natürlich auseinander, aber ich persönlich würde sagen, der Strecken-Editor. Er ist sehr ausgereift, einfach zu benutzen und man kann bis zu 50 Strecken auf nur einer Memory Card speichern. Außerdem lassen sich somit eigene Meisterschaften kreieren, die man dann abspeichern und einem Freund geben kann. Den Editor würde ich also als das wichtigste Feature bezeichnen. Besonders erwähnenswert sind natürlich auch die ganzen offiziellen Rallye-Wagen, die wir im Spiel haben, die große Anzahl an Strecken und die vielen verschiedenen Spiel-Modi. Ich glaube, wir haben alle Modi integriert, die denkbar sind. Für jeden ist etwas dabei: Die einen legen großen Wert auf Realismus, während andere einfach nur Spaß im Arcade-Mode haben wollen - auf jeden Fall ist für alle etwas dabei. Wir versuchen auch, den Sound erheblich zu verbessern: am Ende soll es besser klingen als „Colin McRae Rally" - momentan bewegen wir uns wohl in etwa auf dem gleichen Level. (Pause) Das war's!



Im Gespräch mit
Ari Vatanen

***fun.g:* Wie sind Sie eigentlich in Kontakt mit Infogrames gekommen?**

AV: Jemand, der die Leute von Infogrames gut kannte, hat mich dem Team vorgestellt. Ich habe dann erfahren, daß sie mich schon vorher kontaktieren wollten, aber meine Telefonnummer nicht herausbekommen haben. Ohne, daß wir uns gegenseitig kannten, sind wir also durch Zufall aufeinandergetroffen - das war vor zwei Jahren.

***fun.g:* Halten Sie als Rallye-Fahrer Rallye eigentlich für einen gefährlichen Sport? Denn ungefährlich ist es ja keineswegs...**

AV: Ja, aber das ganze Leben ist gefährlich. Außerdem sind andere Sportarten statistisch gesehen weitaus gefährlicher. Doch natürlich hast Du Recht - es kann schon einiges passieren...

***fun.g:* Mir fällt da spontan ein „kleiner" Unfall bei der Weltmeisterschaft 1997 in Korsika ein - als Tommi Mäkinen in eine Kuh hineingerast und anschließend etwa 20 Meter in die Tiefe gestürzt ist.**

AV: Tja, sowas kann passieren. Korsika ist Korsika - man kann nicht verhindern, daß dort mal eine Kuh auf die Straße läuft...

***fun.g:* Wann haben Sie eigentlich angefangen, Rallyes zu fahren?**

AV: Oh... Das war vor langer Zeit. Um genau zu sein, habe ich 1971 angefangen.

***fun.g:* Macht Ihnen das Fahren nach all den Jahren denn immer noch Spaß?**

AV: Wie am ersten Tag! Da hat sich nichts geändert! Wenn man ein gutes Auto und eine interessante Strecke vor sich hat, dann fühlt man sich noch immer so glücklich wie ein kleiner Junge.

***fun.g:* Wie sieht's im normalen Straßenverkehr aus? Kommt da manchmal der Rallye-Fahrer in Ihnen durch?**

AV: Neinneinnein. Mit meinem Privatauto fahre ich immer schön gesittet, weil ich weiß, wie gefährlich es im normalen Verkehr sein kann. Viele Fahrer schätzen das leider falsch ein - und treten aufs Gas, ohne die Konsequenzen zu sehen. So entstehen viele unnötige tödliche Unfälle, die man hätte vermeiden können.

***fun.g:* Hatten Sie jemals einen schweren Unfall bei einer Rallye?**

AV: Ich hatte schon viele Unfälle, aber nur einen, bei dem ich beinahe gestorben wäre. Das war 1985 in Argentinien - daraufhin zog ich mich für anderthalb Jahre aus dem Rallye-Geschehen zurück.

***fun.g:* Merkt man nach so einem Erlebnis möglicherweise erst, wie gefährlich der Sport eigentlich ist? Haben Sie dann überlegt, ob Sie weitermachen sollen oder ob Sie lieber...**

AV: Nein! Natürlich ist man erstmal nur depressiv und wird etwas nachdenklich, aber mich zog es trotzdem gleich wieder zurück zum Sport. Ich erfreute mich auch wieder bester Gesundheit - also, warum hätte ich nicht weiterfahren sollen?

***fun.g:* Wie ist eigentlich Ihr Verhältnis zu anderen Rallye-Fahrern? Sehen Sie die nur als Kontrahenten?**

AV: Nein, dafür gibt es gar keinen Grund. Ich sehe nur die gegnerischen Autos, nicht die Fahrer, die darin sitzen. Die meisten Rallye-Fahrer sind untereinander vielleicht nicht unbedingt die besten Freunde, aber zumindest Kollegen. Man spricht miteinander, geht vielleicht mal zusammen Essen, usw...

***fun.g:* Themawechsel. Spielen Sie in Ihrer Freizeit eigentlich auch Videospiele?**

AV: Eigentlich nicht. Allerdings muß ich dazu sagen, daß ich fast überhaupt keine Freizeit habe. Ich reise viel umher und muß mich natürlich auch um meine Familie kümmern. Habe ich doch mal ein wenig Zeit, setze ich mich lieber hin, lese ein bißchen und entspanne mich einfach in aller Ruhe.

***fun.g:* Vielen Dank für das interessante Gespräch, Ari.**

***fun.g:* Beabsichtigt Ihr, in Zukunft den Dreamcast zu unterstützen? Immerhin ist Segas Gerät die derzeit leistungsstärkste Konsole...**

SB: Wir arbeiten zwar schon an einem „V-Rally" für den Dreamcast, doch existiert derzeitig noch kein Markt für dieses Gerät. Deshalb sind wir uns momentan noch nicht sicher, ob das Spiel jemals erscheinen wird. Wenn es aber veröffentlicht wird, dann auf jeden Fall noch in diesem Jahr. Allerdings wird es sich aller Voraussicht nach um eine 1:1-Umsetzung von „V-Rally 2" handeln - natürlich den Hardwarefähigkeiten des Dreamcasts angepaßt.

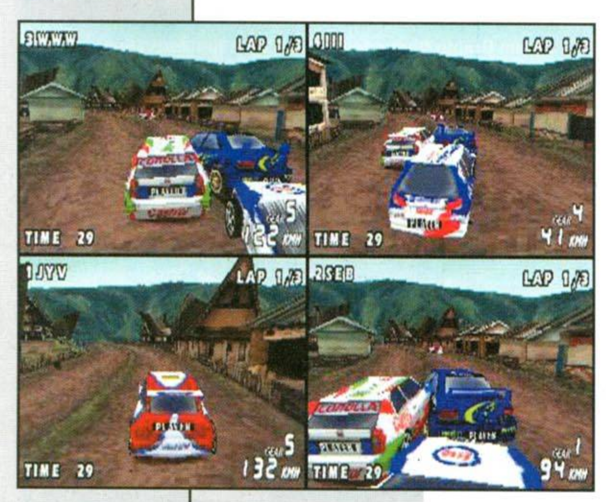
***fun.g:* Da wir gerade über Zukunftspläne sprechen: Wie sieht's mit „V-Rally" auf der PlayStation 2 aus?**

SB: Es gibt zwar schon Pläne für die PlayStation 2, aber wir sind uns noch nicht mit Infogrames und Sony einig, was genau wir machen wollen. Infogrames und Sony wollen, daß wir so schnell wie möglich „V-Rally 3" entwickeln, aber wir würden gerne erstmal etwas anderes ausprobieren. Vielleicht wird es von uns also zwei Spiele für die PlayStation 2 geben, die parallel entwickelt werden.

***fun.g:* Warum habt Ihr Euch eigentlich von Infogrames getrennt und Euer eigenes Entwicklungsteam gegründet?**

SB: Der Hauptgrund war, daß Infogrames zu groß geworden ist. Wir wollten aber mehr Freiheiten haben und uns nicht nach firmenpolitischen Entscheidungen richten, die ein anderer trifft. Wenn wir Lust haben, uns auf eine andere Plattform umzustellen, möchten wir das tun - und nicht von irgendeiner großen Firma abhängig sein. Nun können wir Dinge untereinander absprechen, und dann selbst entscheiden, was wir tun wollen. Außerdem war es wohl auch eine Frage des Geldes: Als selbständiges Entwicklerteam verdienen wir nicht nur mehr, wir können den Gewinn auch fair unter uns aufteilen. Sollten wir mit „V-Rally 2" erfolgreich sein, werden wir deutlich mehr verdienen als bei Infogrames. Aber natürlich arbeiten wir immer noch eng mit Infogrames zusammen - eben nur auf eine andere Art und Weise.

***fun.g:* Arbeiten zur Zeit alle an „V-Rally 2" oder wird irgendwo noch an anderen Geheimprojekten gewerkelt?**



■ Rallye-Gerangel: Dank höherer Auflösung sind auch im Vier-Spieler-Modus noch sämtliche Details erkennbar



SB: Der Großteil arbeitet an „V-Rally 2", einige befassen sich mit PC und Dreamcast. Der Rest ist dafür zuständig, „V-Rally Edition 99" (N64) auf den amerikanischen und japanischen Markt zuzuschneiden. Außerdem wird tatsächlich noch an einem neuen Projekt gearbeitet.

fun.g: Befinden sich neben „V-Rally 2" etwa noch andere PlayStation-Titel in Arbeit?

SB: Wir haben noch nichts konkretes geplant, aber es wird wohl einige andere Titel geben. Leider kann ich noch nichts genaues sagen.

fun.g: Wir seid Ihr eigentlich auf den Namen Eden Studios gekommen?

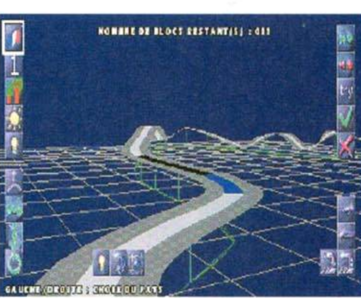
SB: Gute Frage. Keine Ahnung - wir haben nach einem kurzen Namen gesucht, den sich jeder leicht merken kann und der in jedem Land verständlich und leicht auszusprechen ist. „Infogrames" zum Beispiel wird überall anders ausgesprochen, weil es einfach ein schwieriger Name ist. Außerdem sollte der Name etwas Gemeinschaftliches ausdrücken...

fun.g: Hat Eden Studios also irgendetwas mit dem Garten Eden zu tun?

SB: Naja, vielleicht in gewisser Weise... Es sollte etwas neutrales sein, kein aggressiv klingender Name.

fun.g: Auf welche Spiele von Eden Studios können wir uns in Zukunft noch freuen? Kann man da schon irgendwas verraten?

SB: Schwierig, weil wir nicht wissen, ob alle unsere kommenden Spiele über Infogrames oder einen anderen Publisher erscheinen. Wahrscheinlich kommen sie schon über Infogrames, aber es ist einfach noch zu früh, Titel bekanntzugeben - zumal wir selbst noch nicht hundertprozentig wissen, was die Zukunft bringen wird. Alles, was wir sagen können, ist, daß wir an „V-Rally 2" für Dreamcast und PC arbeiten.



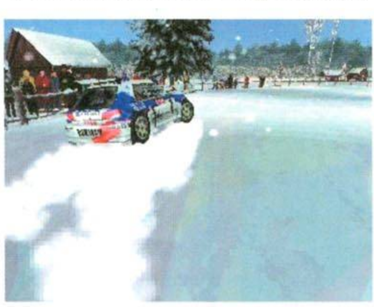
■ Spielerisch kreativ: Im Strecken-Editor designt Ihr Eure individuellen Kurse



■ Heiße Drifts und heiße Gummis: Mit 160 Sachen slidet Euer Bolide um die Kurve



■ Tollkühne Männer in ihren fliegenden Kisten



■ In engen Kurven kann schon mal ein Schneeschwall an den Streckenrand geschleudert werden...

fun.g: Wie seid Ihr eigentlich mit Ari Vatanen in Kontakt gekommen?

SB: Gute Frage. Wenn ich mich recht erinnere, trafen wir Ari auf einer Show in Cannes - 6 Monate vor dem Launch von „V-Rally". Er kam an den Infogrames-Stand und sagte: „Wow, cool, Ihr macht ein Rallye-Spiel. Bla, bla, bla..." Dann fragten wir ihn, ob er Interesse hätte, uns bei der Entwicklung beratend zur Seite zu stehen und er sagte: „Klar, liebend gern!"

fun.g: Was war dann seine Hauptaufgabe?

SB: Eigentlich alles mögliche: Er konnte uns über das Fahrverhalten der Rallye-Wagen informieren, uns sagen, was man bei einer Rallye zu berücksichtigen hat und was weniger wichtig ist. Auch beim Streckendesign und der Gestaltung der Hintergründe konnte er uns beraten - die größte Hilfe war er aber beim Festlegen des Fahrverhaltens. Wir fragten ihn auch, was er uns über skandinavische Rallye-Strecken erzählen kann - er sagte nur: „Bäume, Seen, Bäume, Seen, Schnee, sehr viel Schnee...". Das war sehr hilfreich, da wir nach diesen Angaben die Strecken designen konnten.

fun.g: Seid Ihr selbst auch einmal in einen Rallye-Wagen gestiegen, um das richtige Feeling für die Entwicklung von „V-Rally" zu kriegen?

SB: Wir sind nicht selbst gefahren, haben aber schon mal neben Ari im Auto gesessen. Um das Fahr-Feeling selber auszutüfteln, setzen wir uns in Karts: einmal im Jahr veranstalten wir einen großen, 24-stündigen Kart-Event, bei dem das ganze Team auf speziellen Kursen herumbraust - so kriegen wir selbst das Gefühl für Slides, Bremsmanöver, etc..

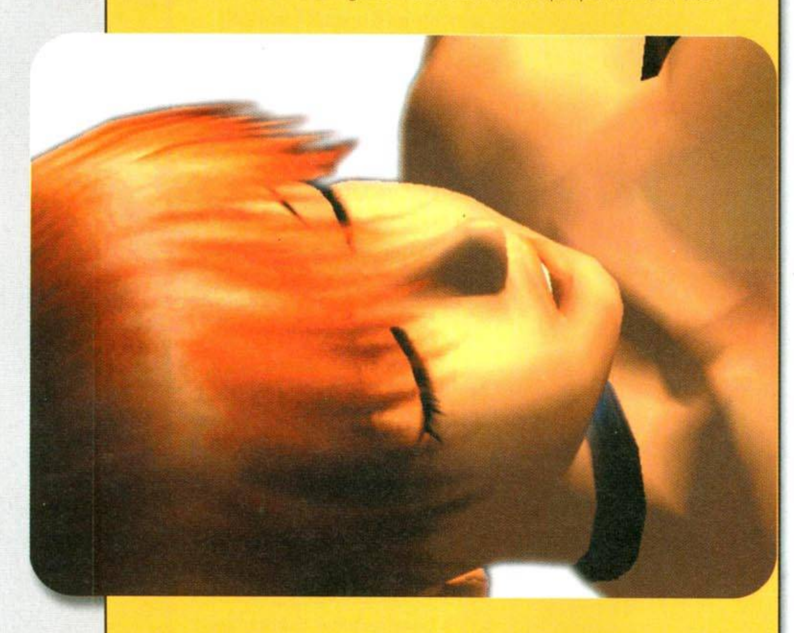
fun.g: Was habt Ihr sonst noch unternommen, um einen hohen Grad an Realismus zu garantieren?

SB: Für „V-Rally 2" haben wir enger mit den Original-Rallye-Teams zusammengearbeitet. Wir haben uns oft mit den Leuten von den Teams und mit Ari zusammengesetzt - deshalb wissen wir heute eine ganze Menge mehr über Rallye als zur Entwicklung von „V-Rally".

fun.g: Vielen Dank für das Gespräch, Stéphane.

Automatenmesse in Japan

Am 17. und 18. Februar 1999 konnte unser Japan-Korrespondent in Chiba die AOU (Amusement Operators Union) besuchen. Eine der Hauptattraktionen war noch immer Namco´s Beat´em Up ***"Soul Calibur"*** (siehe Dreamcast-Vorschau Seite 98/99). Der Titel greift auf das bewährte "System 12 Arcade Board" zurück – auch "Tekken 3" läuft auf dieser Platine. Sowohl im japanischen als auch im US-Automaten geben sich zehn Kampfsportler ein Stelldichein. Tierwesen wie in "Tekken 3" findet Ihr nicht, die Figuren sind trotzdem sehr abwechslungsreich. Die "Soul Calibur" – Kämpfer verhauen sich in prächtigen 60 Bildern pro Sekunde – besonders gelungene Treffer werden mit schönen Lichteffekten unterlegt. Ein besonderes Gimmick ist das Hinzukommen der sogenannten Time-Release-Charaktere: Nach einiger Zeit schaltet der Automat weitere Kämpfer frei. Ihr trefft z.B. (den übrigens hervorragend animierten) "Tekken"-Oldie Yoshimitsu – schade daß unsere heimischen Konsolen so etwas nicht können! Die Spielbarkeit ist Namco-typisch lückenlos: Gegenüber Vorgänger "Soul Edge" hat man noch eins draufgesetzt, die Steuerung reagiert schnurstracks auf Eure Kommandos.



Die anderen Automaten gingen neben Namco´s Parade-Prügler etwas unter. Die Interessantesten: ***"Dead or Alive 2"*** von Tecmo (Sega Naomi Arcade Board) war in Form eines Videodemos zu bestaunen – schon alleine wegen der überragenden Grafik wird das Beat´em Up für Fuore sorgen, über die Spielbarkeit können wir noch keine Aussagen machen. Und wieder ein Prügler: Capcom´s ***"Street Fighter 3rd Strike: Fight for the Future"*** (CPS3 Board) führt die 2D-Tradition der Serie fort. Neu ist das "Grade Judge System" , das Euren Kampfstil nach Ende einer Runde bewertet – allerdings nur im Zwei-Spieler-Modus.

Die meisten Spielautomaten waren am Sega-Stand aufgebaut: Im "House of the Dead 2"-Ableger ***"Zombie Revenge"*** (Naomi Arcade Board) kämpft Ihr Euch in bester "Final Fight"-Manier durch düstere 3D-Szenarien – "Resident Evil" in der Spielhalle?

Wer schon immer mal "Taxi Driver" sein wollte, darf auf der Naomi-Platine ***"Crazy Taxi"*** ungeduldige Fahrgäste durch amerikanische Städte kutschieren – ein deftiges Zeitlimit im Nacken sorgt für Spiel-Streß. ■

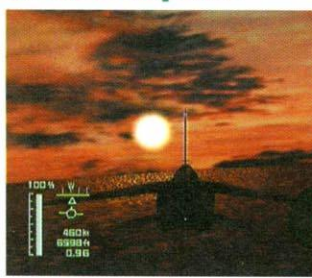


Dreamcast-Nachschub

Drei Nippon-Importe erreichten in diesem Monat unsere Redaktion:

Aero Dancing feat. Blue Impulse

Japaner besitzen bekanntlich die etwas andere Videospiel-Mentalität: CSK Research Institute´s Kunstflugsimulator bestätigt´s – Geschmäcker sind eben verschieden. Ihr erlernt die hohe Kunst des Fliegens und versucht Euch an waghalsigen Loopings, Kehrtwendungen sowie Sturzflügen. Optisch ist der Titel leider nur Dreamcast-Durchschnitt, immerhin wird das Puru-Puru-Pak unterstützt. Fazit: Nur wer schon immer friedlich und unbescholten umhersegeln wollte, wird mit dem Titel glücklich.



Psychic Force 2012

Schon wieder luftige Höhen: Taito versetzt Euch in die Kampfarena der Zukunft – ein transparentes und frei durch die Luft schwebendes Quadrat. Hier hauen sich obskure Nippon-Charaktere die Birne zu Matsch – leider ist die Spielmechanik wenig ansprechend. Jeder Kämpfer verfügt über eine spezielle Kraft – wie die brandheiße "Feuer-Force". Resume: Nur Freaks zu empfehlen – Capcom´s "Power Stone" ist um Längen besser.



Puyo Puyo4

Das Beste zum Schluß: Sega präsentiert ein pfiffiges Denkspiel für die ganze Familie. Wer den Mega Drive-Titel "Dr. Robotnik´s Mean Bean Machine" noch kennt, weiß worum es geht: Von oben purzeln bunte Tropfen auf den Schirm, derweil Ihr versucht, vier gleichfarbige in eine Reihe zu bugsieren. Hört sich langweilig an? Ist es aber nicht: Vor allem beim Gegeneinander entwickelt sich "Puyo Puyo4" zum Sucht- und Spaßspiel. Stellt sich nur die Frage: Braucht man für dieses Spiel eine 128-Bit-Grafik-CPU? ■



Dreamcast-Spiele zum US-Launch

Der amerikanische Sega-Chef Bernard Stolar gab auf der Game Developers Conference in San José das Start-Line-Up von Segas Dreamcast bekannt: Außer den schon bekannten Titeln "Virtua Fighter 3tb", "Sonic Adventure" und "Sega Rally 2", sollen "House of the Dead 2" (siehe diese Ausgabe), "Blue Stinger", "Cart Racing" , "Ready to Rumble" und "Soul Calibur" für reißende Hardware-Absätze sorgen. ■



fun.generation meint:
Und wann kommt "Shen Mue"?

Und schon wieder Square......

Japaner lieben Rollenspiele – Square liebt dafür die Japaner. Anfang April erscheint im Land des Lächelns der Nachfolger von "Saga Frontier". Alle Charaktere kommen handgezeichnet und im "Wasserfarben"-Look daher und werden dem Genre hierdurch völlig neue Grafik-Impulse verleihen. fun.generation hält Euch auf dem Laufenden! ■

Tokyo Game Show 1999

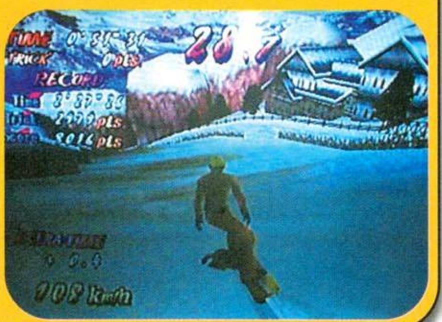
Vom 19. bis 22. März fand in Tokyo die alljährliche Game Show statt. Vor allem für Dreamcast und PlayStation war tonnenweise neue Software zu sehen, Nintendo´s 64-Bitter bekam leider wenig vom Software-Kuchen ab. fun.generation stellt Euch in der nächsten Ausgabe ausführlich die Höhepunkte vor, erste Informationen wollen wir Euch dennoch nicht vorenthalten:

Die Dreamcast-**"Cool Boarders"** rasen ihrer Veröffentlichung entgegen: Grafisch übetrifft die rasante Schneehatz schon jetzt Nintendo's Referenztitel "1080"° - superflüssige 60 Bilder in der Sekunde und hohe Bildschirmauflösung sind der Garant für den optischen Hochgenuß.

"Grandia" wird für die PlayStation umgesetzt: Das 1998 erschienene Saturn-Rollenspiel wird zum Juni in Japan veröffentlicht. Grafisch scheint sich nichts verändert zu haben – die Story zog schon auf Sega's 32-Bit-Konsole viele Abenteurer in ihren Bann.

Neues Dreamcast-Rennspiel von Sega: **"Super Speed Racing"** besitzt die offizielle Kart-Lizenz, und überzeugt hauptsächlich durch gute Spielbarkeit, technisch kann der Titel mit dem hauseigenen "Sega Rally 2" nicht mithalten.

Atlus veröffentlicht ein 3D-Spektakel für die 64-Bit-Konsole: Schwertschwingend kämpft Ihr Euch in **"Maken X"** durch düstere Gewölbe – leider war nur eine selbstlaufende Demo zu sehen, über die Spielbarkeit können wir noch keine Aussage machen. ■



Ego-Shooter von id-Software auf N64 und PlayStation

Der Nachfolger von id's Genre-Wegbereiter (hierzulande indiziert) erscheint im Frühsommer in den USA. Auf N64 und PlayStation erschüttern neben Zombies und Dämonen die Rumble Pak/Dual Shock –Effekte Euer Nervenkostüm. Der Vier-Spieler-Modus wird in beide Versionen integriert und mit 30 Bildern pro Sekunden flüssig über die Mattscheibe flimmern. ■

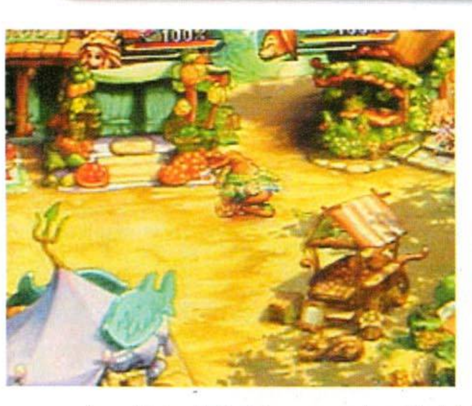
Import-Verbot – jetzt auch von Eidos?

Import-Problematik und kein Ende: Nach Sony und Konami, wird jetzt auch Eidos Interactive gegen NTSC-Importe vorgehen. Wie Business Development Manager Volker Rieck verlauten ließ, will Eidos gegen den Verkauf aller Importe vorgehen – mit Ausnahme der weltweit gleichzeitig erscheinenden Titel. Die PlayStation-Entwicklungen "Gex3: Deep Cover Gecko" und "Soul Reaver: Legacy of Kain" sind die von dieser Maßnahme betroffenen Produkte. ■

Nintendo of America bestätigt N64-Nachfolger

Die zweite Lizenznehmerkonferenz in Sorronto bestätigte, worüber schon viel spekuliert wurde: Es befindet sich ein N64-Nachfolger in der Entwicklung. Noch vor Jahresende sollen der Öffentlichkeit die genauen technischen Spezifikationen präsentiert werden. Angeblich ist die Konsole leistungsstärker als die "PlayStation 2" - und soll zwecks Datenarchivierung nicht auf die bislang Nintendo-typische Modul-Technik bauen. ■

fun.generation meint:
Vielleicht bringt die nächste Nintendo-Generation wieder Bewegung in die PlayStation-dominierte Vidospielszene. Wir wünschen uns ausgeglichene Marktverhältnisse, denn Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft - und die Kreativität der Spielemacher!



"Secret of Mana"-Fortsetzung für die PlayStation?

Angeblich arbeitet Square an dem Nachfolger zum 16-Bit-Hit "Secret of Mana" (in Japan als "Seiken Densetsu 2" bekannt). Das Sequel soll den klangvollen Namen "Legend of Mana" tragen und auf der PlayStation für hochkarätigen Action-Adventure-Nachschub sorgen. ■



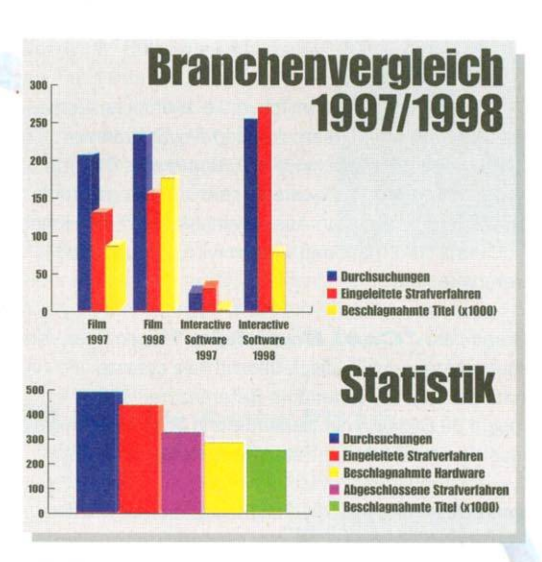
fun.generation meint: Eine Internet-Meldung, die mit Vorsicht zu genießen ist. Aber wir hoffen auf Bestätigung!

Letzte_Meldung:
Leider verpaßt: „Racing Simulation 2“ für den Dreamcast hat es nicht mehr in diese Ausgabe geschafft - anstatt des „Formel 1“-Titels könnt Ihr auf den Seiten 98 und 99 jetzt über Namcos „Soul Calibur“ lesen. Aber keine Angst: Wir holen den Artikel im nächsten Heft nach!



Copy Culture

Im gleichen Maße, wie der Umsatz an CD-Rohlingen steigt, schwindet der Absatz an Originalsoftware. Als Raubkopierer-Hochburg galt bisher Hong-Kong, deutsche Softwarepiraten sind auf dem besten Wege, der Fernostmetropole den Rang abzulaufen.



Seit dem Siegeszug der PlayStation haben Konsolen ihr "Spielzeug"-Image endgültig über Bord geworfen. Niemand muß sein Hobby mehr verstecken, eine PlayStation unter dem Wohnzimmer-Fernseher ist normal. Während massig Konsolen über den Ladentisch wandern, liegt die Software wie Blei in den Regalen der Kaufhäuser. Was treibt die Deutschen dazu, die Unfähigkeit der Industrie, einen wirksamen Kopierschutz zu entwickeln, so auszunutzen? Ein Charakteristika der Deutschen ist der Drang alles möglichst billig zu ergattern: Da hat eine 100 Mark teuere Originalsoftware wenig Chancen gegen einen Zwei Mark CD-Rohling. Oft werden Rechnungen aufgestellt wie: "Ein Brenner kostet mich 500 Mark – ich brauche nur fünf Spiele zu kopieren und schon habe ich den Einkaufspreis wieder zurück". Viele der vom PlayStation-Boom angelockten Spieler lassen jede Beziehung zur Materie vermissen. Einen echten Freak zeichnet eine ehrliche Sammelleidenschaft aus - eine Gold-CD im Regal ist ein undenkbarer Schandfleck. Anders die Hobby-Spieler: CDs aus der Videothek oder von Bekannten landen zuerst im Brenner, dann in der Konsole. Die Qualität der kopierten Software interessiert nur zweitrangig – Hauptsache "ich hab's".

Andere Länder andere Sitten: Der Grund, daß in Japan Softwarepiraterie kaum eine Rolle spielt liegt u.a. darin, daß die Softwarepreise billiger und Kopien verpönt sind. Zudem gibt es einen riesigen Gebrauchtmarkt, auf dem selbst Top-Hits innerhalb von 24 Stunden nach dem offiziellen Release weit unter Neupreises feil geboten werden. Hier steht der Preis einer Kopie fast auf einer Stufe mit dem Wert eines Gebrauchtspiels. Es macht für den Japaner keinen Sinn, eine illegale Kopie zu besitzen: Mit dem Originalspiel erwirbt er eine aufwendige, bunte Anleitung, oft eine pompöse Verpackung (z.B. "Metal Gear Solid"-Package, "Ridge Racer Type 4"-Special Edition) oder sogar eine Audio CD mit dem Spielsoundtrack als Dreingabe – Kaufanreize die in Europa vernachlässigt und unterschätzt werden. Zudem geht die Industrie effektiver gegen Raubkopierer vor als in Deutschland. Das geht sogar soweit, daß sich die Behörden Sorgen um den riesigen Gebrauchtmarkt machen. Seit einiger Zeit ziert die Rückseiten der CD-Hüllen der Aufkleber "No Resale", der Händler davon abhalten soll, mit Gebrauchtspielen zu schachern. In Deutschland ist ein solches Verbot rechtlich fragwürdig.

Amerikaner bringen für die Problematik überhaupt kein Verständnis auf. Den Spielern kommt erst gar nicht der Gedanke illegale Software zu kaufen. Das hat weitreichende Folgen: US Software-Entwickler sehen keinen Sinn darin, Zeit und Geld in einen wirkungsvollen Kopierschutz zu investieren – die Spiele landen ungeschützt in Europa und das Unheil nimmt seinen Lauf. ■

Die Softwareindustrie wehrt sich: Auszüge aus dem GVU-Jahresbericht 1998

Bei einer Durchsuchungs- und Festnahmeaktion der Kriminalpolizei am 7. und 9. April 1998 in Nordrhein-Westfalen und Süddeutschland wurden industriell gefertigte CD-ROMs mit Sony-PlayStation-Software im Wert von 250.000 DM sichergestellt und beschlagnahmt. Drei Täter im Alter von 32 bis 50 Jahren wurden festgenommen. Hierdurch konnte frühzeitig eine im Expansionsstadium befindliche Gruppe von Software-Piraten zerschlagen werden.

Am 20. März 1998 erhielt die GVU vertrauliche Hinweise zu einem Händler, der im Rheinland Software-Shops aufsuchte und dort preiswerte CD-ROMs mit Sony-PlayStation-Software zum Kauf anbot. Er legte bei der Kundenakquise eine 318 Titel umfassende Angebotsliste vor und gab an, daß die Titel in jeglicher Menge, auch in der Größenordnung mehrerer 10.000 Stück, lieferbar seien. Zur Aufklärung des Falles wurden durch den GVU-Ermittlungsdienst umfangreiche Ermittlungen, Testkäufe und Observationen des Tatverdächtigen organisiert.... In Zusammenarbeit der Kriminalpolizei und der GVU wurde einer der Täter und sein Kunde im Moment der Warenübergabe auf einem Autobahnrasthof festgenommen und die illegale Ware sichergestellt. ■

FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE AUS ZWEITER HAND

Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen

NEU Tel. 07720 / 81 25 57
Fax. 07720 / 81 25 59

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo

NES Super Nintendo Mega Drive Saturn Game Boy Nintendo 64 Dreamcast Playstation

SONY PLAYSTATION aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole mit Pad	100.-	160.-
Abe´s Exoddus	40.-	69.-
Ace Combat 2	35.-	69.-
Akuji the Heartless	40.-	79.-
Alundra	35.-	69.-
Apocalypse	40.-	69.-
Agent Armstrong	15.-	49.-
Atlantis	35.-	69.-
A-Train	25.-	59.-
Blaze`N Blade	40.-	69.-
Bomberman World	30.-	59.-
Baphomets Fluch	25.-	59.-
Baphomets Fluch 2	30.-	69.-
Broken Helix	25.-	59.-
Bust a Move 3DX	30.-	59.-
C.u.C.Alarmstufe Rot	30.-	69.-
C.u.C.Gegenschlag	40.-	69.-
Castlevania	30.-	59.-
Colin McRae Rally	30.-	69.-
Colony Wars	25.-	59.-
Colony Wars 2	35.-	69.-
Constructor	35.-	69.-
Cool Boarders 3	35.-	69.-
Crash Bandicoot 2	25.-	59.-
Crash Bandicoot 3	40.-	69.-
D	25.-	59.-
Dark Omen	35.-	69.-
Deathtrap Dungeon	35.-	69.-
Diablo	30.-	59.-
Discworld 2	30.-	69.-
Dead or Alive	30.-	59.-
EA-Boxchampion	40.-	69.-
Excalibur	20.-	49.-
F1`97	25.-	59.-
F1`98	40.-	69.-
Future Cop	35.-	69.-
Fluid	30.-	59.-
Fighting Force	30.-	69.-
Final Fantasy 7	35.-	69.-
Forsaken	15.-	39.-
Frankreich 98	20.-	39.-
Frogger	25.-	59.-
G-Police	30.-	59.-
Gran Turismo	35.-	69.-
Gex 3D	15.-	39.-
Heart of Darkness	35.-	69.-
Hugo	40.-	69.-
Independance Day	25.-	59.-
Indy 500	25.-	59.-
ISS Pro ´98	35.-	69.-
Last Report	25.-	59.-
Legacy of Kain	25.-	59.-
Lifeforce Tenka	20.-	49.-
Legend	40.-	69.-
Lucky Luke	30.-	59.-
Magic the Gathering	25.-	59.-
MDK	15.-	39.-
Medievil	35.-	69.-
Moto Racer 2	40.-	69.-
Monopoly	30.-	69.-
Myst	25.-	59.-
Music	40.-	69.-
Nagano	25.-	59.-
Nascar 99	35.-	69.-
Need for Speed 2	30.-	59.-
Need for Speed 3	35.-	69.-
NHL ´99	35.-	69.-
Ninja	30.-	69.-
Nuclear Strike	30.-	69.-
ODT	30.-	69.-
ONE	20.-	49.-
Pandemonium 2	30.-	59.-
Pinball Timeshock	30.-	59.-
Pitfall 3D	25.-	59.-
Rage Racer	25.-	59.-
Rebell Assault 2	25.-	59.-
Resident Evil D.C.	25.-	59.-
Risiko	35.-	69.-
Riven	40.-	79.-
Road Rash 3D	35.-	69.-
Sim City 2000	30.-	59.-
Suikoden	20.-	59.-
Spyro the Dragon	35.-	69.-
Syndicate Wars	25.-	59.-
Tekken 3	40.-	69.-
Tenchu	40.-	69.-
Test Drive 5	40.-	69.-
Theme Hospital	30.-	59.-
Time Commando	20.-	39.-
Toca 2	40.-	69.-
Tomb Raider 2	30.-	59.-
Tomb Raider 3	40.-	69.-
Twisted Metal	25.-	59.-
Vendal Hearts	30.-	59.-
Vigilante 8	30.-	69.-
Warcraft 2	30.-	59.-
Wild 9	30.-	69.-
Wing Commander 3	25.-	59.-
Wing Commander 4	30.-	69.-
Wing Over	30.-	69.-
WCW Nitro	35.-	69.-
WWF Warzone	35.-	69.-
X-Com	30.-	59.-
Z	20.-	59.-

GLEICH ANRUFEN !

Wir führen Neu- und Gebrauchtwaren für alle Konsolen

Playstation Platinum aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Abe´Odysee	15.-	29.-
Alien Trilogy	15.-	29.-
Command & Conquer	15.-	29.-
Crash Bandicoot	15.-	29.-
Croc	15.-	29.-
D.-Derby 2	15.-	29.-
Formel 1´96	15.-	29.-
G.T.A	15.-	29.-
Hercules	15.-	29.-
Jurassic Park	15.-	29.-
Micro Machines	15.-	29.-
Pandemonium	15.-	29.-
Porsche Challange	15.-	29.-
Rayman	15.-	29.-
Resident Evil	15.-	29.-
Road Rash	15.-	29.-
Soviet Strike	15.-	29.-
Tekken 2	15.-	29.-
Toca Touring Car	15.-	29.-
Tomb Raider	15.-	29.-
True Pinball	15.-	29.-
V-Rally	15.-	29.-
Wipeout	15.-	29.-
Worms	15.-	29.-

Gameboy aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Pocket	40.-	69.-
Aladdin	15.-	29.-
Alleway	10.-	29.-
Asterix	10.-	29.-
Batman	10.-	29.-
Castlvania	10.-	29.-
Die Schlümpfe	10.-	29.-
Dschungelbuch	10.-	29.-
Dr.Mario	10.-	29.-
Final Fantasy	15.-	35.-
Hook	8.-	25.-
Kirbys Dreamland	10.-	29.-
König der Löwen	15.-	29.-
Kung Fu	8.-	20.-
Mario Land	10.-	29.-
Kwirk	10.-	29.-
Mystic Quest	10.-	29.-
Paperboy	8.-	25.-
Pinocchio	15.-	29.-
Prince of Persia	10.-	29.-
Zelda	10.-	29.-
Gameboy Color	50.-	99.-

NINTENDO 64 aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole	90.-	140.-
Aero Fighter Assault	40.-	79.-
Banjo & Kazooie	40.-	69.-
Blast Corps	25.-	59.-
Body Harvest	40.-	79.-
Bust A Move 2	30.-	69.-
Cruisn World	40.-	69.-
Diddy Kong Racing	35.-	69.-
F1 World Grand Prix	40.-	69.-
F-Zero X	40.-	69.-
Glover	40.-	69.-
Goemen	30.-	69.-
Hang Time	20.-	49.-
Lamborgini	40.-	79.-
Lylat Wars	30.-	69.-
Mario Kart	35.-	69.-
M.-Impossible	40.-	79.-
NBA Courtside	25.-	59.-
NBA LIVE 99	40.-	79.-
NHL 99	40.-	79.-
Pilotwings	30.-	59.-
Snowboard Kids	40.-	69.-
Snowboarding 1080	40.-	69.-
Top Gear Overdrive	45.-	79.-
Turok	25.-	59.-
Turok 2	40.-	69.-
WCW vs nWo Revenge	50.-	89.-
Wipeout 64	40.-	89.-
WWF Warzone	40.-	79.-
Yoshi´s Story	40.-	69.-
Zelda	50.-	89.-

Neuwaren Playstation

Konsole mit Dual Shock	239,95
Akuji the Heartless	99,95
Asterix	89,95
Blaze N Blade	99,95
Breath of Fire 3	89,95
C 3 Racing	89,95
Colny Wars 2	89,95
C & C-Gegenschlag	89,95
Cool Boarders 3	89,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Earthworm Jim 3D	89,95
Fifa 99	89,95
Formel 1´ 98	99,95
G.-Police 2	99,95
Global Domination	89,95
KKND	89,95
Legend	89,95
Medievil	89,95
Metal Gear Solid	99,95
Music	89,95
NBA Live 99	89,95
Need for Speed 3	89,95
O.D.T	89,95
Premier Manager 99	89,95
Racing Simulation 2	89,95
Rayman 2	89,95
Ridge Racer 4	99,95
Silent Hill	89,95
Spyro the Dragon	89,95
Tekken 3	99,95
Tenchu	89,95
Toca Touring Car 2	89,95
Tomb Raider 3	89,95
WCW VS.Nwo:Thunder	89,95
Wild Arms	79,00

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden noch am selben Tag abgesendet.
Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-
Ankauf bequem per Post **nach** telefonischer Absprache.

Neuwaren Platinum

Abe's Oddysee	49,95
Alien Trilogy	49,95
Bust a Move 2	49,95
Command & Conquer	49,95
Crash Bandicoot	49,95
Croc	49,95
Destruction Derby 2	49,95
G.T.A	49,95
Hercules	49,95
Jurassic Park	49,95
Mickey's Wild	49,95
Micro Machines V3	49,95
Pandemonium	49,95

Neuwaren Platinum

Porsche	49,95
Rayman	49,95
Resident Evil	49,95
Road Rash	49,95
Soul Blade	49,95
Soviet Strike	49,95
Tekken 2	49,95
Toca Touring Car	49,95
Tomb Raider	49,95
True Pinball	49,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95

Neuwaren Dreamcast

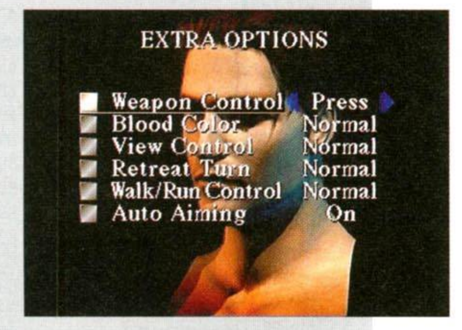
Konsole	699,95
Joypad Dreamcast	89,95
Joystick Arcade	159,95
RGB-Kabel	59,95
VMS Memory Card	89,95
Blue Stinger	149,95
Daytona	149,95
Evolution	159,95
Godzilla	149,95
July	159,95
Incoming	149,95
Pen Pen	149,95
Sega Rally 2	149,95
Sonic Adventure	159,95
Tetris 4D	149,95
Virtua Fighter 3tb	149,95

Weitere 1001 Artikel auf Lager

Aus.getrixt!

Tips & Tricks zu aktuellen Spielen!

Silent Hill
PSX



Sonderoptionen
Wenn Ihr Euch bei „Silent Hill" vom Hauptmenü oder dem Gegenstände-Menü aus in das Optionsmenü begebt, und die Tasten L1, L2, R1 oder R2 drückt, dann erscheint ein neues Menü mit Sonderoptionen. Hier könnt Ihr unter anderem die Farbe des Blutes einstellen.

Actua Soccer 3
PSX





Leeds United All-Star-Team
Eine besondere Mannschaft, nämlich das Leeds United All-Star-Team, schaltet Ihr frei, wenn Ihr ein eigenes Team erstellt und diesem den Namen „BEMNERS BOOT" gebt.

Shearers-Team
Eine weitere besondere Mannschaft, das „Shearers XXX Team" schaltet Ihr ebenfalls frei, indem Ihr eine eigene Mannschaft erstellt. Dieser gebt Ihr dann den Namen „SEXY FOOTBALL".

Große Köpfe
Wenn Ihr Euch mal anschauen möchtet, wie gut die Designer von „Actua Soccer 3" die Spieler getroffen haben, müßt Ihr eine eigene Mannschaft erstellen, der Ihr dann den Namen „TOP HATS" gebt. Mit diesem Cheat verpaßt Ihr den Spielern große Köpfe.

Akuji The Heartless
PSX

Debug-Menü
Um das Debug-Menü freizuschalten, müßt Ihr während des Spiels in das Pausenmenü gehen, und die Taste L2 oder R2 drücken und gedrückt halten. Danach gebt Ihr die Tastenfolge ←, ↑, ↑, △, →, □, ←, △, ↑, ↓, →, → ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, erscheint anschließend das Debug-Menü, in dem Euch unter anderem eine Level-Auswahl zur Verfügung steht.

Unverwundbarkeit
Damit das Spielen zum reinsten Spaziergang wird, müßt Ihr Euch während des Spiels in das Pausenmenü begeben, die Taste L2 oder R2 drücken und gedrückt halten, und die Tastenfolge →, →, ←, △, A, ↑, ○, ← eingeben. Mit diesem Code werdet Ihr unverwundbar.

Unbegrenzt zaubern
Wenn Ihr Euch in das Pausenmenü begebt, die Taste L2 oder R2 drückt und gedrückt haltet, und die Tastenfolge ←, △, ←, ←, ○, ←, △, →, ○, ↑, ↑, ↓ eingebt, könnt Ihr, falls nötig, unbegrenzt zaubern.

Sega Rally 2
Dreamcast

Kameraperspektiven im Replay
Wußtet Ihr, daß man bei „Sega Rally 2" in der Wiederholung A, Y und X die Kameraperspektive ändern kann? Mit der Taste B wechselt Ihr wieder zur Standard-Perspektive.

Running Wild
PSX

Versteckte Optionen
Bei „Running Wild" könnt Ihr zwei versteckte Optionen freischalten. Eine der beiden macht die Menschen im Spiel kleiner, und wird freigeschaltet, wenn Ihr im Challenge-Modus auf der leichten Schwierigkeitsstufe das Spiel durchspielt. Eine zweite, mit der Ihr die Spielgeschwindigkeit erhöhen könnt, schaltet Ihr frei, wenn Ihr den Challenge-Modus auf der mittleren Schwierigkeitsstufe durchspielt.

T-Rex
Damit Ihr mit dem T-Rex spielen könnt, müßt Ihr das Spiel im Challenge-Modus auf der schweren Spielstufe mit dem Elefanten durchspielen.

Zusätzliche Schwierigkeitsstufe
Um eine weitere Schwierigkeitsstufe bei Running Wild freizuschalten, nämlich die Experten-Stufe, müßt Ihr das Spiel im Challenge-Modus mit irgendeinem Charakter durchspielen.

Anderes Charakter-Design
Wenn Ihr bei Running Wild in der Charakter-Auswahl die Taste L1 oder R1 gedrückt haltet während Ihr einen Charakter auswählt, verändert Ihr damit sein Aussehen.

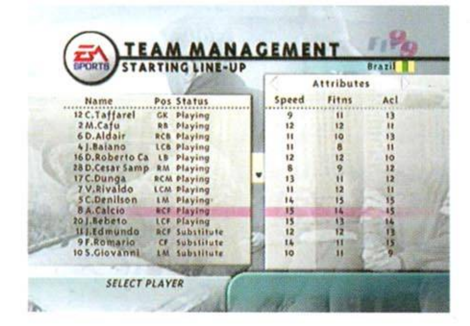
Bloody Roar 2
PSX

Experten-Modus
Solltet Ihr zu den Spezialisten gehören, die „Bloody Roar 2" bereits auf allen Schwierigkeitsstufen durchgespielt haben, dann solltet Ihr im Titelbildschirm die Tasten L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt halten. Mit diesem Trick schaltet Ihr einen weiteren Schwierigkeitsgrad, nämlich den Experten-Modus frei.

Smash Brothers
N64

Gegenstände-Menü
Wenn Ihr mit einem Charakter einen Gesamtrekord von 200 beseitigten Gegnern aufstellt, wird ein Menü freigeschaltet, in dem Ihr einstellen könnt, wie häufig ein bestimmter Gegenstand als Extra ins Spiel kommt.

FIFA 99
N64 & PSX

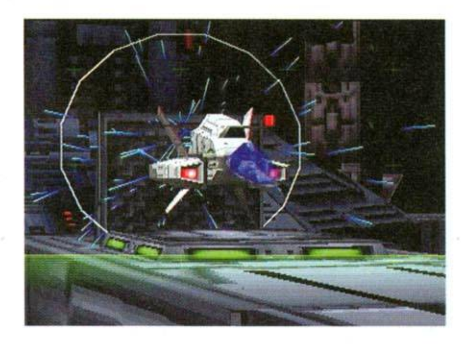


Ronaldo
Gehört Ihr zu den Fans des brasilianischen Starspielers Ronaldo, könnt Ihn aber in den Transferlisten nirgends finden? Der Grund dafür ist, daß zu dem Zeitpunkt, als man sich für FIFA 99 die Rechte für die Spielernamen sicherte, die Namensrechte für den Brasilianer bereits anderweitig vergeben waren. Da „Ronaldo" nicht sein vollständiger Name, sondern vielmehr ein Namensbestandteil ist, hat man ihn bei FIFA 99 unter dem Namen A. Calcio (ebenfalls Namensteile) als Spieler eingetragen. Ihr findet Ihn unter diesem Namen bei Inter Milan und in der brasilianischen Nationalmannschaft.

Premier Manager 99
PSX

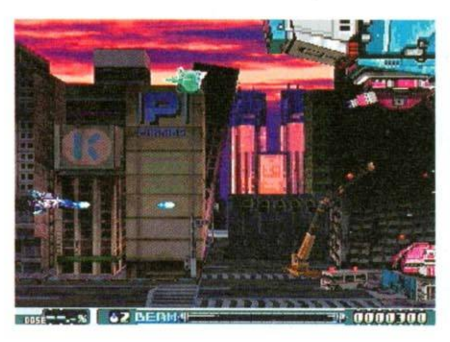
Spitzenspieler
Um bei „Premier Manager 99" einige der besten Spieler freizuschalten, müßt Ihr als Namen „MATT IS GOD" eingeben.

R-Type Delta
PSX



„Force" wieder auffüllen
Sicherlich habt Ihr Euch auch schon mal darüber geärgert, daß Euch, kurz bevor Ihr einen Endgegner pulverisieren konntet, die Energie Eures Schutzschildes ausgegangen ist. Wenn Ihr bei R-Type Delta den Pausenmodus aktiviert, die Taste L2 gedrückt haltet, und die Tastenfolge ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + △, füllt ihr damit die „Force" auf. Die letzten beiden Tasten müßt Ihr gleichzeitig drücken.

Rotes Extra
Um bei R-Type Delta ein rotes Extra zu erhalten, müßt Ihr, wenn Ihr gerade ein Energie-Extra (Force-Pod) aufgesammelt habt, den Pausenmodus aktivieren, die Taste L2 gedrückt halten, und die Tastenfolge ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ▢ eingeben. Wie schon beim vorherigen Cheat, müßt Ihr die letzten beiden Tasten gleichzeitig drücken.



Blaues Extra
An ein blaues Extra gelangt Ihr bei R-Type Delta, wenn Ihr ein Energie-Extra (Force-Pod) einsammelt, den Pausenmodus aktiviert, die Taste L2 gedrückt haltet, und die Tastenfolge ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ✕ eingebt. Die letzten beiden Tasten müßt Ihr wieder gleichzeitig drücken.

Gelbes Extra
An ein gelbes Extra kommt Ihr ebenfalls durch einen Cheat. Ihr müßt dazu, wenn Ihr ein Energie-Extra (Force-Pod) einsammelt, den Pausenmodus aktivieren, die Taste L2 gedrückt halten, und die Tastenfolge ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ◯ eingeben. Die beiden letzten Tasten müßt Ihr gleichzeitig drücken.

Street Sk8er
PSX

Tore öffnen
Jedesmal wenn Ihr die „Street Tour" mit einem der regulären Charaktere durchspielt, werden zwei der blauen Tore freigeschaltet, die Ihr zu Beginn des Spiels nicht betreten könnt. Wenn Ihr diesen Modus mit allen vier regulären Charaktere durchspielt, schaltet Ihr damit alle Tore frei.

Bonus-Charaktere
Damit Ihr bei Street sk8er mit vier weiteren Charakteren an den Start gehen könnt, müßt Ihr jeweils den „Street Tour"-Modus mit einem der vier regulären Charaktere zweimal durchspielen. Sarah schaltet Ihr frei, wenn Ihr den „Street Tour"-Modus mit T.J. zweimal durchspielt. Mick schaltet Ihr auf diese Weise mit Jerry frei, für Bonobo den Affen müßt Ihr den „Street Tour"-Modus mit Ginger zweimal durchspielen, und Saho könnt Ihr freischalten, wenn Euch dasselbe mit Frankie gelingt. Diejenigen unter Euch, die eine japanische Version von Street Sk8er besitzen, müssen statt des „Street Tour"-Modus den „Park"-Modus durchspielen. Außerdem gibt es bei der japanischen Version des Spiels noch zwei weitere Charaktere. So könnt Ihr hier noch Trecy freischalten, indem Ihr den „Park"-Modus mit Soho durchspielt. Um mit Janet antreten zu dürfen müßt Ihr den „Pakt"-Modus wiederum mit Trecy durchspielen.

Zusätzliche Boards
Um die Auswahl an Skateboards bei „Street Sk8er" zu erweitern, müßt Ihr den „Street Tour"-Modus mit einem der Bonus-Charaktere durchspielen. Schafft Ihr es diesen Modus mit allen vier Bonus-Charakteren durchzuspielen, stehen Euch alle im Spiel befindlichen Boards zur Verfügung.

Strecken rückwärts
Ein Effekt der sich einstellt, wenn Ihr den „Street Tour"-Modus mit den vier Bonus-Charakteren jeweils zweimal durchspielt, ist, daß Ihr die Strecken danach rückwärts durchfahren könnt (bzw. müßt). Außerdem könnt Ihr Euch aussuchen, ob Ihr lieber Tagsüber oder Nachts unterwegs seid.

Twisted Edge Extreme Snowboarding
N64

G. spielen
Einen Charakter, der den geheimnisvollen Namen „G." trägt, könnt Ihr freischalten, wenn Ihr es schafft, im „Stunt Challenge"-Modus über 28000 Punkte zu erzielen. Bei diesem Charakter handelt es sich offenbar um einen Surfer, da er kaum Klamotten trägt.

Tiny
Damit Ihr bei Twisted Edge Extreme Snowboarding mit Tiny spielen dürft, müßt Ihr bei allen Schwierigkeitsstufen im Competition-Modus Medaillen sammeln.

Twisty Board
Um das Twisty Board freizuschalten, müßt Ihr den Geist im Übungsmodus im Twisted Canyon auf der schweren Schwierigkeitsstufe besiegen.

NHL '99
PSX

Spitzenspieler
Wenn Ihr bei NHL '99 mit einem wirklichen Spitzenteam antreten wollt, müßt Ihr Euren Spielern die Namen der Entwickler geben. In Eurem Handbuch bei den Credits findet Ihr die entsprechenden Personen, wie z.B. „JAY MACDONALD", „BRYCE COCHRANE" oder „MARK JOHNSTON".

EA Blades
Um bei NHL '99 das EA Blades-Team freizuschalten, müßt Ihr den Code „EAEAO" als Paßwort eingeben.

...ruf an!
kostenlose
TIPS & TRICKS HOTLINE
0931 / 4069170
Dienstags 18-21 Uhr

ausgetrixt metal gear solid spiele.berater

Falls Ihr Konamis Spionagethriller noch nicht gespielt habt oder an einer Stelle des Spiels partout nicht weiterkommt, keine Panik: fun.generation präsentiert Euch Solid Snake in geheimer Mission. Um Euch nicht die Spannung zu rauben, gehen wir in unserem „Wegbegleiter" nicht auf alle Details (wie z.B. versteckte Gegenstände) ein - Ihr sollt die Handlung in vollen Zügen genießen und selbst auf Entdeckungstour gehen! Wer wirklich alles über das Agenten-Drama erfahren will, wagt einen Blick in die „Secret Files" am Ende unseres Spieleberaters - wir haben Euch gewarnt!



Docks: Holt Euch die Ration im Wasser, lauft auf die rechte Seite und schnappt euch eine weitere Ration, rennt zum Gabelstapler, wartet bis der Fahrstuhl kommt und schleicht euch hinein.





Heliport: Kein Agent ohne Waffe - rennt quer über den Landeplatz, sammelt die Chaff-Granaten ein, holt im westlichen Raum Stun-Granaten, klettert in den LKW und ...



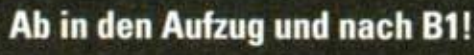


...nehmt die Socom-Pistole - Vorsicht Wache! Dann die Treppe im Nord-Osten hochlaufen und in den Lüftungsschacht reinkrabbeln.





Tank Garage: Zündet eine Chaff-Granate und lauft in den Raum mit der offenen Tür - dort findet Ihr die Thermal Goggle.

Ab in den Aufzug und nach B1!





B1: Krabbelt durch den Lüftungsschacht und klettert zum Darpa-Chef hinab. Schaut nach dem Gespräch unter's Bett.



Prägt Euch Meryl's Gesäß gut ein! Ihr besitzt jetzt die Level 1-Karte. Nehmt den Aufzug und fahrt nach B2.



B2: Nachdem Ihr C4 und Granaten eingesammelt habt, sprengt Ihr die andersfarbigen Wände.

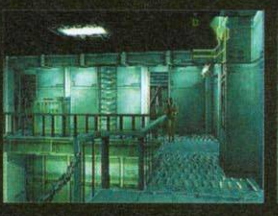


Revolver Ocelot: Wechselt die Laufrichtung, schießt vor allem wenn er nachlädt.



Holt Euch das FA-MAS-Gewehr!

Zurück in die Tank Garage.



Lauft die Treppe hoch und ergattert den Minendetektor - Achtung Wache! Auf der gleichen Etage gibt´s übrigens die Cardbox/A.



Kontaktiert Meryl und holt Euch den Socom-Schalldämpfer im östlichen Raum (schlafende Wache), nach kurzer Zeit öffnet sich das große Tor.



Legt die Thermal Goggle an und meidet die Lichtschranken !



Tank Yard-Vulcan Raven: Aktiviert den Minendetektor und sammelt die Claymore-Minen ein. Dann greift Euch der „Raben-Mann"an: Vorsicht vor seinem Maschinengewehr - benutzt eifrig Chaffs um die Panzer-Elektronik zu stören. Bekämpft ihn mit Granaten und laßt Euch nicht überrollen!



Nuclear Weapon Storage Facility: Geht links den Weg entlang und nehmt die Ration. Dann unter dem Tor durchkriechen...



... und links die Treppe hoch zum Aufzug - fahrt nach B1. Hinweis: Benutzt hier niemals eine Waffe und laßt Euch nicht entdecken, sonst.....



B1: Im südlich gelegenen Raum findet Ihr den Nikita Launcher. Dann ab nach B2.





B2: Stellt Euch in den Raum mit Gas und lenkt eine Nikita-Missile via Ego-Perspektive auf den Schaltkasten. Hinweis: In dieser Etage findet Ihr später wertvolle Gegenstände.....







Und weiter geht´s: Lauft den Gang nach Westen und erschaudert !





Ninja: Bekämpft ihn mit Euren Fäusten! Wenn er sichtbar ist, werft Ihr Chaffs, um die Elektronik zu stören. Ist er unsichtbar, ...





... legt Ihr die Thermal Goggle an (im weiteren Verlauf des Spiels bei allen unsichtbaren Gegnern!), hat er den blauen Energiekreis um sich schwirren, hilft nur die FA-MAS.

Zurück zum Fahrstuhl - ab nach B1.



Findet Meryl und lauft Ihr so schnell wie möglich hinterher - vorrausgesetzt ...



...Ihr wollt sie in sexy Unterwäsche zu Gesicht bekommen!



Kleiner Gag: Starrt Ihr Meryl eine Zeit lang an, wird sie feuerrot.



Es ist an der Zeit den Commander Room aufzusuchen.



Psycho Mantis: Nachdem er Euch seine Kräfte demonstriert hat, steckt Ihr Eurer Pad in den zweiten Port - ...



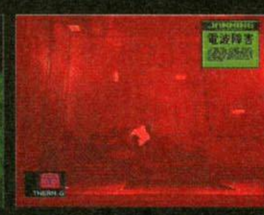


jetzt kann er Eure Gedanken nicht lesen. Wenn Meryl auf Euch zielt, helfen nur ein gezielter Faustschlag oder eine Stun-Granate. Scheucht Mantis das Zimmermobiliar auf Euch, müßt ihr Euch ducken und eine sofortige Gegenattacke via Faustschlag starten. Habt ihr den Kampf überstanden, lauft zurück in den Raum, wo Ihr Meryl gefunden habt: Ihr findet das Night Vision Goggle und die Cardbox/B

The Caves: Jetzt geht´s zu den Wolfshunden: Schleicht an Ihnen vorbei und verwendet ...



notfalls eine Stun-Granate. Seid ihr bei Meryl angekommen, attackiert (!) sie mit den Fäusten und versteckt Euch sofort unter einem Karton.....



Benutzt die Thermal Goggle und Ihr seht die Minen.



Der besudelte Karton leistet große Hilfe um unbeschadet die Wolfshunde zu passieren!



Auf dem Weg zurück müßt Ihr wieder über den Tank Yard: Der Minendetektor ist hier oberste Pflicht!



Auf nach B2 - die Sniper wartet.



Benutzt die Thermal Goggle und „erkrabbelt" euch die PSG-1. Jetzt ab zu Sniper Wolf - Meryl muß gerächt werden!



Benutzt das Diazepam und zielt mit ruhiger Hand auf die Lady - geht Euch die Munition aus, findet Ihr an der Seite wieder Nachschub



Gutes oder schlechtes Ende - das ist hier die Frage!



Snake in der Klemme - Otacon anpiepsen!





Benutzt das Ketchup oder versteckt Euch unter dem Bett - die Wache ist ziemlich beschränkt. Schnell raus aus der Zelle und den Gang entlang laufen.

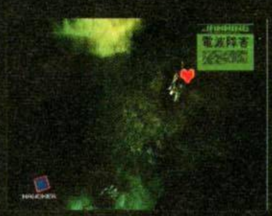



Im Folterraum findet Ihr Eure Sachen wieder.

Fahrt mit dem Aufzug nach B2 - ein nettes Gimmick erwartet Euch.




Neben der Wand die zu Ocelot geführt hat, könnt Ihr eine weitere sprengen - was Ihr hier findet, wird nicht verraten. Jetzt wieder zurück zu Sniper´s Ground - über Tank Yard und Nuclear Storage Building.

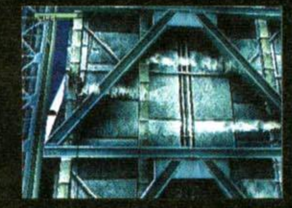



Benutzt Sniper's Taschentuch - die Wolfshunde haben Euch plötzlich tierisch lieb.





Tower 1: Ihr werdet völlig überraschend entdeckt - nehmt die Beine unter die Arme und lauft! Mit Stun-Granaten blendet Ihr die Verfolger. Jetzt die Treppe hochlaufen bis Ihr bei der Leiter ankommt.



Seilt Euch die Wand ab - immer schön cool bleiben.



Erledigt die Wachen mit der PSG-1! Rennt um die Ecke und betretet Tower 2 - hier findet Ihr den Stinger-Raketenwerfer.




Tower 2:Lauft die Treppe soweit wie möglich nach unten, dann nach oben - Vorsicht Selbstschußanlagen!




Hind D: Nutzt die Mauer neben der Tür als Schutzwall . Liquid's Schußpausen sind Eurer Signal - dann feuert Stinger - Raketen auf den Helikopter.



Lauft wieder die Treppe runter.



Benutzt den Aufzug - Ihr werdet von „Stealth Camouflage"-...



... getarnten Wächtern angegriffen: Benutzt wieder die Thermal Goggle und entledigt Euch der Gegnerschar.



Unten angekommen, sammelt Ihr alle auffindbaren Gegenstände ein.



Sniper Wolf's Snowfield: Die beste Schußposition ist direkt neben der Tür. ...



... Ist Wolf erledigt, sammelt Ihr in den angrenzenden Räumen alle Gegenstände (incl. Cardbox/C) ein - Vorsicht Selbstschußanlagen und Minen!

Hier verlasst Ihr das Snowfield.




Blast Furnace: Erledigt die Wache und ...







... haltet Euch links. Schießt auf den Kranarm und drückt Euch an der Wand entlang. Schaut Euch gut um, es gibt Munition und Rationen zu finden. ...

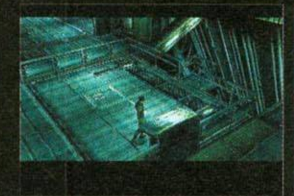



... Durch das große Ausgangstor gelangt Ihr zu den Aufzügen.





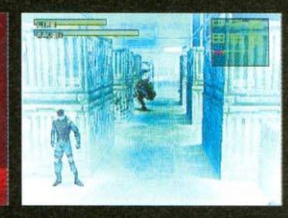
Elevator Shaft: Sammelt die verstreuten Gegenstände ein und betätigt die Kontrolltafel - ...



...Euch greifen wieder Wachen an! Im nächsten Raum Vorsicht vor Selbstschüssen und Minen!

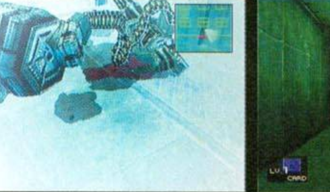


Freezer Room: Sammelt links und rechts die Gegenstände ein!

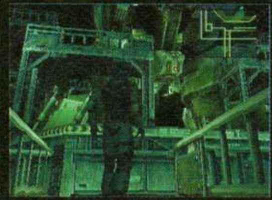
Vulcan Raven: Gegen ihn helfen vor allem Claymore-Minen: Benutzt die Thermal Goggle und ...





... pflastert seinen Weg mit den Sprengkörpern. Außerdem solltet Ihr ihn von hinten mit Singer-Raketen beschießen! Weiterhin bewährt: C4.

Passage Way: Achtung - hier sind massenhaft Selbstschußanlagen installiert!



Metal Gear Rex Base: Folgt den Treppen und Leitern - und sammelt eifrig die verstreuten „Goodies" ein....



...Oben angekommen beseitigt Ihr die Wache mit der PSG-1. Schließlich müßt Ihr den ganzen Weg wieder zurück laufen.



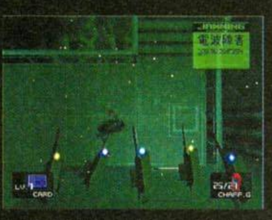



Benutzt die Thermal Goggle und paßt auf die in Eurem Gepäck versteckte Bombe auf. Solltet Ihr den Schlüssel nicht finden, hat ihn eine Ratte gemopst - hier hilft nur C4!

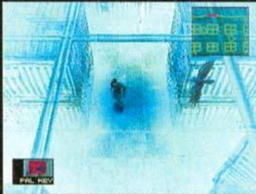


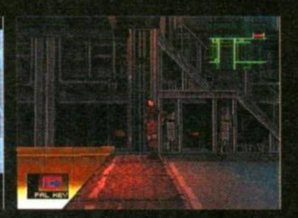
Benutzt Chaffs um die Elektronik zu stören - und rein mit dem Pal Key .





Eurer Ziel ist der Freezer Room ...

... - Vorsicht vor bösen Fallen.

Der Pal Key gefriert nach einiger Zeit - jetzt müßt ihr wieder hoch laufen! Habt Ihr den Schlüssel eingesetzte, ist müßt Ihr zurück zu Blast Furnace.

Der Schlüssel erhitzt sich - Ihr müßt ein ...







... letztes Mal zurück ins Kontrollzentrum von Metal Gear.

Nachdem Ihr den Pal Key benutzt habt, strömt Gas aus der Wand - benutzt die Gasmaske und kontaktiert Otacon.

Metal Gear Rex: Um den Stahlkoloß zu besiegen, umlauft Ihr ihn gegen den Uhrzeigersinn.







Wenn er sich umdreht, verpaßt ihm eine Stinger-Rakete. Vorsicht: Laßt euch nicht von Rex niedertrampeln, sonst heißt es „Game Over". Im ersten Teil des Kampfes könnt Ihr ihn zusätzlich mit Chaffs verwirren, im zweiten Abschnitt sind Stun-Granaten angesagt. In der linken oberen Ecke schnappt Ihr euch die Ration.

Liquid Snake: Im Boxkampf gegen Liquid müßt Ihr ...








... besonders auf seine „Stierattacke" aufpassen - weicht aus und kontert mit einer deftigen Schlagkombination.

The Chase: Die rasante Jeepfahrt besteht Ihr am besten aus der Ego-Perspektive.







Vernichtet immer zuerst die Benzinfässer - Ihr schafft das schon!

...secret.files

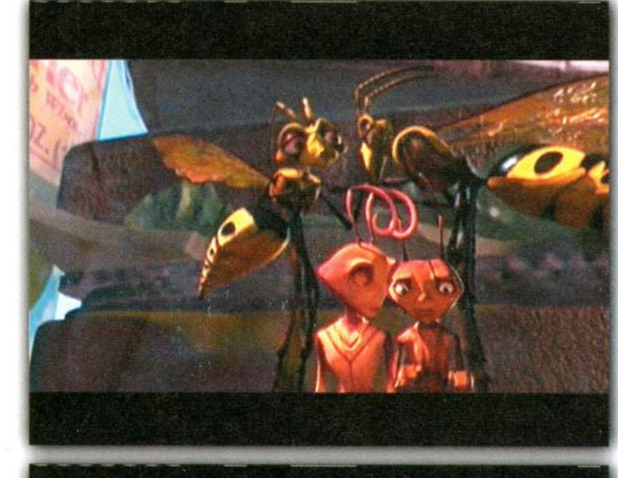
- ***Bandana:*** (unendlich Munition) Folterung überleben und Spiel mit Meryl beenden („Good Ending")
- ***Stealth-Anzug:*** Während der Folterung aufgeben („Bad Ending")
- ***Kamera:*** Geht mit der Level 6-Karte zum Schauplatz des Ocelot-Kampfes - neben dem aufgesprengten Durchgang existiert eine weitere Wand : Aufsprengen und in die dahinter liegende Level 6-Tür gehen. Mit der Kamera kann man während des Spiels Bilder schießen und sie anschließend im „Album Mode" anschauen. Im Spiel sind 43 „Geisterbilder" versteckt: Fotografiert Ihr bestimmte Objekte, seht ihr auf den entwickelten Bildern die Programmierer in Geistergestalt. Hideo Kojima's „Geist" befindet sich im linken Policenauts-Poster in Otacons Labor.
- ***Smoking:*** Beginnt Ihr das Spiel zum dritten Mal (roter Spielstand auf Memory Card), zieht Snake im Aufzug einen flotten Agenten-Smoking an. Übrigens: Der Ninja ist jetzt nicht mehr grau, sondern modisch rot.
- ***Cardbox A/B/C:*** Versteckt Euch direkt vor einem LKW im entsprechend beschrifteten Karton - schnurstracks fährt Euch eine ahnungslose Wache zum gewünschten Ort.
- ***FA-MAS-"Tuning":*** Habt Ihr das Bandana in Eurem Besitz, könnt Ihr die FA-MAS aufmotzen. Wenn Ihr noch drei Schuß übrig habt, benutzt Ihr das Bandana und siehe da: Die FA-MAS bekommt einen Laser-Pointer spendiert - und gewinnt merklich an Zielgenauigkeit.

Text: Robert Bannert

ANTZ

„Every ant has his day." verrät uns die amerikanische „Signature Selection" von Dreamworks' „Antz".

„Jede Ameise hat ihren Tag." - besonders dann, wenn Disneys ehemaliger Studio-Boß Jeffrey Katzenberg seine Finger im Spiel hat. Denn wo der drauf steht, da ist Disney drin - oder zumindest der Filmgeist, der noch bis vor vier Jahren durch die Zeichentrick-Abteilung des Mäuse-Imperiums geisterte. Nach der Verbannung aus den Disney-Studios hat der Animations-Experte die Filmschmiede Dreamworks gegründet - zusammen mit Steven Spielberg und Medien-Mogul Will Eisner. Gemeinsam ist man stark wie nie - und gemeinsam will man Mickys Empire Paroli bieten. Ob die kostspielige Rechnung aufgeht, sei dahingestellt - fest steht, daß in den Dreamworks-Studios genügend kreative Munition für einen Staatsstreich schlummert.



Eindrucksvollster Beweis - „Antz": Noch intensiver als beim „Prinz von Ägypten" wurde hier der Computer-Fuhrpark von Dreamworks-Sublabel PDI gefordert. Im Gegensatz zum angesprochenen Zeichentrick-Spektakel wurden hier die wenigsten Einstellungen mit klassischer Animations-Studie gelöst, lediglich das eine oder andere Hintergrundpanorama wurde in Handarbeit angelegt. Held „Z" und seine Ameisenfreunde wurden komplett am Computer modelliert - und zwar mit mehr technischer Innovation als Disney erlaubt. Auch wenn „ A Bug's Life"-Studio Pixar das konkurrierende Ameisen-Epos von Dreamworks gerne als technisch rückständig deklariert - wenn es um Ambiente und Charme geht, liegt die „Dreamworks"-Produktion nach Punkten klar vorn. Auch beim Anlegen des Story-Boards war man sorgsamer zugange - zumal die „Antz" wesentlich erwachsener daher kommen als die vornehmlich auf junges Publikum zumodellierten Disney-Käfer.



Ähnlich tragend: Die Lizenzen für die Hauptdarsteller. Immerhin hat man Hollywood-Größen wie Woody Allen, Sharon Stone und Sylvester Stallone unter Vertrag genommen - und mit viel Aufwand unter den 3D-Scanner gelegt. Das Resultat ist noch eindrucksvoller als seinerzeit ILM's digitaler Drachen-Mime Draco („Dragon Heart"): Zwar hat Hollywood-Größe Sean Connery dem Render-Untier sein Gesicht gelie-







hen - aber die Verfremdung des fertigen Modells war zu stark, und Connery's Gesichtszüge fielen dem schuppigen Teint zum Opfer. Nicht so bei Dreamworks' Ameisen: Z ,Bala und Konsorten sind ihren realen Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten - PDI's „Facial Animation"-Techniken machen's möglich! Anstatt aus dem Bauch heraus über Gesichtszüge und Körperhaltungen zu bestimmen, haben die findigen Amerikaner neue Software-Routinen erfunden - eigens für die Bewegung der Ameisen-Anatomie. Künstliche Muskeln bewegen das Polygonskelett - erst anschließend werden die Figuren texturiert. Anders als bei den meisten 3D-Modellen sind die Texturen keine simplen Bitmaps - vielmehr erfüllen sie den Zweck echter Haut, und passen sich wie die den Bewegungen der Gesichtsmuskulatur an.

Haben die Figuren erst einmal laufen gelernt, geht es in die Nachbearbeitung: Die „Antz"-Modelle sind zwar im 3D-Editor entstanden, wurden aber nachhaltig und Bild für Bild überholt. Derweil die meisten anderen 3D-Figuren noch immer im sterilen Plastik-Look durch die Computer-Kulissen spazieren, hat man den „Antz" eine lebendigere Anmutung verpaßt: Hier wirkt nichts wie aus dem sprichwörtlichen Ei gepellt, stattdessen lassen weiche Kanten und Filter-Effekte die Dreamworks-Insekten echter aussehen als Disneys Konkurrenz.

Der Aufwand war auch bitter nötig: Wenn Woody Allen zum virtuellen Krabbeltier wird - und als „Ameisenneurotiker" einen Cartoon-inspirierten Ego-Trip hinlegt, dann steht die Mimik im Vordergrund. Das Ergebnis: Die Mimen aus dem Computer sind genauso ausdrucksstark wie ihre großen Vorbilder. Der Vorteil: Z hält sich ohne Murren an jede Regieanweisung, Widerworte und Diskussionen am Set sind dem digitalen Darsteller unbekannt.

Regie und Drehbuchautor können sich demnach ausleben wie in keinem Realfilm. Die Folge: Absolute Detailbesessenheit, Plot und Inszenierung sitzen von der ersten bis zur letzten Klappe. Willkommen in Insektopia!

Wo wir gerade dabei sind: Glaubt Ihr eigentlich an Utopia? Nein? Z schon - zumindest an das insektoide Gegenstück. Insektopia ist zwar nicht das Land, in dem Milch und Honig fließen - dafür aber Giftmüll und Speisereste im fortgeschrittenen Gärungsstadium. Wenn das nicht lecker klingt.....jedenfalls lecker genug für Z, um am Traum nach der perfekten Welt festzuhalten und den angestammten Ameisenhaufen hinter sich zu lassen. Denn das kleine Insekt hat ein großes Problem: Es ist Individualist. Leider gibt es in dem Ameisenstaat noch hundert Millionen andere Krabbeltiere - und die schreiben „Individualismus" ungefähr genauso klein wie die Menschen das Miteinander. Glück für Arbeiter Z, daß er einen Freund im Militär hat: Mit dem tauscht er nämlich die Uniform - und stolpert prompt in den Krieg gegen ein benachbartes Termitenvolk.

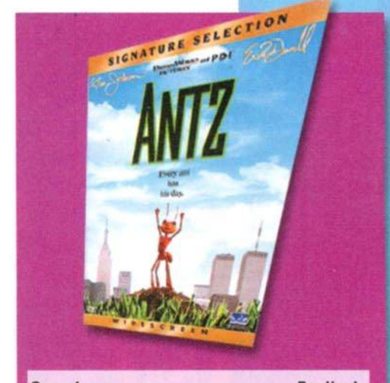
Die Holzfresser quillen wie schwammige Schlachtschiffe aus den Löchern ihres Baus - und spätestens nach dem dritten Kriegsopfer wird dem Zuschauer klar: Von „Full Metal Jacket" bis hin zu Verhoevens „Starship Troopers" - hier stand ausschließlich erwachsene Filmkost Pate.

Mehr wollen wir an dieser Stelle noch nicht verraten - denn absolute Kaufpflicht steht hier außer Frage: Wer sich auch nur ansatzweise für Render-Modelle und Animationsfilme interessiert, der kommt an Katzenbergs Meilenstein nicht vorbei. „Antz" ist der bislang eindrucksvollste Genre-Vertreter: Ein ebenso intelligenter wie rasanter Render-Ride für grafische Feingeister.

Heimkino total

Wer wissen will, ob Z die Schlacht überlebt und das Herz seiner Prinzessin im Sturm erobern kann, der besorgt sich die amerikanische DVD (seit Ende März erhältlich): Die ist - wie schon „Small Soldiers" - vom Szenen-Index bis hin zur Feature-Präsentation mit optischen Gimmicks nur so gespickt. Kein Menüwechsel, der nicht von quietschenden Ameisen, Soundtrack-Einspielung oder freigestellten Filmausschnitten begleitet wird - famos! Die Index-Szenen sind allesamt animiert, die Logos ständig in Bewegung und die Schnitte geschickt mit Weichzeichnung kaschiert.

Bildschärfe, leuchtende Farben und harmonische Baß-Balance tun ihr Übriges: Wer sich „Antz" nicht als Film kauft, muß ihn trotzdem haben - sonst geht ihm ein Sammlerstück durch die Lappen. „Antz" ist das Vorzeigeobjekt für jedes gut sortierte DVD-Archiv. ■



Sprachen:	Englisch
Audio:	Dolby Digital 5.1
Untertitel:	Englisch
Bildformat:	1.85:1 (16:9 Anamorph)
Muster:	US-Video Center (0711 / 880252-0)

Text:Robert Bannert





Die Crash-Family

Ein Muß für jeden Sammler - egal ob mit oder ohne „Crash Bandicoot"-Faible. Authentischer kann eine Videospiel-Figur kaum sein: Was Crash und seine Kumpane an Verpackungs-Innovation vermissen lassen, machen sie mit Zubehör und Verarbeitung mehr als wett. Ob Hauptakteur oder tumber Endgegner: Jeder Charakter hat Kiste, Kristalle und Aufkleber im Handgepäck. Crash bringt gleich Hoveraboard und Totem-Maske mit, seine Freundin hat sogar ein Laptop dabei!
Der allerletzte Schrei ist Muskelpaket Tiny: Der stiehlt allen anderen Figuren im Test die Schau, läßt sich in fast jede Spielpose zwängen und ist ein Muster an Beweglichkeit. Allein um die Standfestigkeit des Spiel-Stars ist es nicht allzu rosig bestellt: Hier wurde die Brustmuskulatur eindeutig übertrainiert - die in Comic-Traditon verkümmerten Beinchen können „Tiny" ohne Stützhilfe nicht halten. Sei's drum: Trotz Balance-Handicap ist Tiny Testsieger.

Detailtreue:	7
Bemalung:	8
Verarbeitung:	10
Standfestigkeit:	7
Verpackung:	5
Authenzität:	10



Link & die Prinzessin

So opulent die Optik im Spiel, so dürftig ist die Figuren-Lizenz zum N64-Hit ausgefallen: Außer Held Link, Prinzessin Zelda und Fiesling Ganondorf sind noch keine „Zelda"-Figuren am Start - und die sind von Kopf bis Fuß so schluderig modelliert, daß dem Fan die Tränen kommen. Die Alternative zu den separat erhältlichen Figuren sind die drei Hauptcharaktere im Sammelpack: Hier sind die Helden zwar kleiner, aber dafür auch deutlich feiner! Detailstufe und Bemalung sind kein Musterbeispiel - aber noch immer verpackt, machen sie was her.

Detailtreue:	5
Bemalung:	4
Verarbeitung:	8
Standfestigkeit:	6
Verpackung:	6
Authenzität:	7



Mit eiserner Faust: Tekken

Keine Meisterleistung der verantwortlichen Künstler, aber ein netter Hingucker sind die „Tekken 3"-Charaktere. Aus der Nähe betrachtet, haben uns die ehemals polygonalen Modelle nicht vom Hocker gerissen - aber als Dekoration im Spieleregal (vor der „Beat'em-Up-Sammlung) machen Namcos Prügler auch in Plastik eine gute Figur. Immerhin könnt Ihr über eine Aussparung im Schuh jeden Kämpfer auf die mitgelieferte Basis spießen - und zwecks unterschiedlicher Grundstellung außer den Waffen auch die Gliedmaßen austauschen. Außerdem: Die süße Ling hat sogar ihren Panda mitgebracht! Der erinnert zwar mehr an einen Farbklecks als an das possierliche Original - wird aber als „Authenzitäts"-Bonus verbucht.

Detailtreue:	7
Bemalung:	6
Verarbeitung:	8
Standfestigkeit:	9
Verpackung:	4
Authenzität:	7

„Hat der Merchandising-Wahn zum Thema Videospiele seinen Höhepunkt gefunden?" Fachleute aus Industrie und Handel kommentieren die Frage mit einem klaren „Nein!". Laut ihnen sind wir gerade erst am Anfang - die Rekord-Abverkäufe von Titeln wie „Zelda" und „Turok 2" zeigen auf, wohin der Konsumsturm weht, nie standen die Zeichen für Fremdprodukt-Anbieter und Lizenznehmer so rosig. Klassische POS-Gimmicks (POS: branchenübliche Abkürzung für „Point of Sale" - den „Verkaufsort") wie T-Shirst, Flyer und fesche Cappies haben sich mittlerweile überlebt. Voll im Trend dagegen ist alles, was zum Anfassen einlädt: Wer seine Helden aus Film, Fernsehen und Spiel auch in die Hand nehmen oder auf den Kaminsims stellen können will (der Tastsinn genießt eben mit), mußte bislang auf sündhafte teure Modelle zurückgreifen - und kamen oft noch in unbemalten Einzelteilen daher. Der Figurensammler von heute dagegen hat's bedeutend leichter: Modelle wie die Lara-Figuren oder „Soul Reaver"-Plastiken von Studio Oxmox aus Köln liegen bei Liebhabern zwar noch immer hoch im Kurs - aber die heißbegehrten Premium-Stücke gibt's nicht für jedermann. Die günstige Alternative: Action-Figuren aus USA und Japan.

Die offerieren zwar nicht die gleiche Detailstufe wie vom Kölner Ehepaar Klinnert modellierten Modelle, sind dafür aber auch erschwinglicher - und bieten Euch statt einem einzigen Helden gleich ein umfassendes Sortiment! Wer sich jetzt an den Kopf greift und unwillkürlich an Kinderspielzeug denkt, nimmt die Hand am besten ganz schnell wieder runter - und schaut sich unsere Fotografien an. Die sprechen nämlich für sich. Was vor rund 15 Jahren mit Spielzeug wie Kenners „Star Wars"-Sets und den „Master of the Universe"-Figuren begann, hat ein findiger Comic-Zeichner mittlerweile zum weltweiten Sammlerkult erhoben: „Spawn"-Schöpfer Todd McFarlaine hat mit seinem höllischen Ritter nicht nur den erfolgreichsten Comic-Helden der USA aus der getuschten Taufe gehoben, sondern gleich noch seine eigene Figuren-Firma gegründet. Stein des Anstoßes: McFarlaine war mit den Design-Vorschlägen der anderen Spielzeughersteller nicht zufrieden - also hat sich der Meister kurzerhand selbst an die Werkbank gesetzt und munter modelliert! Egal ob beim Design oder der Materialverarbeitung in Fernost - Todd war vor Ort, und hat den Qualitäts-Check höchstpersönlich vorgenommen!

Medien

SAMMLE MICH!

Figurenkult aus Übersee

Text:Robert Bannert





Abgefahren: Duke & Friends

Der Kult um den blutdurstigen Sprücheklopfer von „3D Realms" ist zwar fast überholt - aber die Fans danken's: Nur schade, daß der Titelheld die häßlichste Figur von allen ist - überproportionierte Hände halten zwar brav alle mitgelieferten Waffen fest, machen sich aber optisch ungefähr genauso schlecht wie die lieblose Ausführung der Details. Auf der gegnerischen Seite sieht's da schon besser aus: Pigcop, Battle-Loard und Octabrain sehen den Vorbildern zum Verwechseln ähnlich - und ahmen gekonnt die bekannten Spiele-Posen nach.

Detailtreue:	7
Bemalung:	7
Verarbeitung:	7
Standfestigkeit:	5
Verpackung:	5
Authenzität:	7



Der „Final-Fantasy"-Clan

Laßt Euch nicht vom Bandai-Logo verschrecken: Hier ist Qualitätsware drin - von der Verpackung bis zum Zubehör, Manga-Schönheit Aeris liegt sogar ein Chocobo-Baby bei. Leider sind alle Gelenke auf die Vorzeige-Pose des jeweiligen Helden ausgelegt - darüber hinaus sind die „Final Fantasy VII"-Figuren die steifsten im getesteten Videospiel-Sortiment. Aber der Fan nimmt's gelassen hin: Der Kulleraugen-Kult ist im Sinne des Originals, und der Niedlichkeitsfaktor hoch. Zugreifen!

Detailtreue:	8
Bemalung:	7
Verarbeitung:	7
Standfestigkeit:	7
Verpackung:	8
Authenzität:	10



Erschütternd: Die „Quake 2"-Monster

Fast ebenso wenig jugendfrei wie die Software-Vorbilder sind die Figuren zu id's Ego-Shooter. Nicht jugendfrei, aber dafür vor lauter Häßlichkeit fast schön: Der Airbrush-Teint ist schön faulig, die Ausstattung so luxuriös wie das Spiel brutal - und das Waffenarsenal verliert nur knapp gegen das von „Metal Gear Solid". Umso ärgerlicher, daß sich die Figuren als Pazifisten erweisen - besonders den Kontakt mit großkalibrigen Geschossen lehnen die Space Marines ab. Unseren Rekord hält nach wie vor die weibliche Heldin: Die greift immerhin mit einer Hand kräftig zu - und die andere könnt Ihr der emanzipierten Dame adrett in die Hüfte stemmen. Hübsch.

Detailtreue:	9
Bemalung:	9
Verarbeitung:	9
Standfestigkeit:	8
Verpackung:	7
Authenzität:	10

Das Resultat: Einmal mehr hatte sich der kreative Geist durchgesetzt, und Einzelkämpfer McFarlaine als Pionier behauptet. Was ihm schon mit der Gründung von Image auf dem Comic-Sektor gelang, hat er ein knappes Jahrzehnt später auf dem Spielzeug-Markt wiederholt - wieder im Alleingang. Daß so viel kreative Energie irgendwo hängen bleiben muß, sieht man nicht den Comic-Serien von Image an - auch die Figuren von „McFarlaine Toys" haben's in sich: Da geben sich verschrobene Spukgestalten und Dämonenritter ein düsteres Stelldichein, wetteifern Modellierkunst mit hochkarätiger Airbrush-Bemalung. Freilich sind auch die Produkte aus dem Hause „McFarlaine Toys" nicht alle der Modellierkunst letzter Schluß - aber immerhin hat der amerikanische Comic-Guru einen neuen Trend gesetzt. Schließlich mußte die Konkurrenz den hohen Qualitätsstandard halten - und das wie Farlaine zu erschwinglichen Preisen!

Und der wurde bis heute beibehalten: Derweil die meisten Modelle noch immer im oberen Preissegment rangieren (ab 80,- DM aufwärts), sind vergleichbare Action-Figuren bereits für 20 Märker zu haben. Ungünstige Dollar-Kurse treiben den Preis für die Übersee-Importe zwar zuweilen in die Höhe - aber mehr als 50 Mark pro Figur müßt Ihr selten löhnen. Ausnahmen sind limitierte Editionen oder Charaktere mit Liebhaber-Gag: Hollywood-Artikel wie die „Small Soldiers" reden Euch in glasklarem Englisch an, Sammler-Ausgaben der begehrten „Manga Spawns" bringen gleich ihre eigene Vitrine mit.

Wer jetzt noch immer an Erwachsene mit Barbie-Faible denkt, der soll das Kind in sich wachrütteln: Gerade der verspielte Charme des Sammlerspielzeugs ist es, was den Reiz ausmacht. Während Modelle in der vom Designer vorbestimmten Pose festgefroren sind, könnt Ihr die Spielzeuge nach Lust und Laune in die Mangel nehmen. Beim Auspacken werden Kindheitserinnerungen wach: Da wollen Einzelteile wie Waffen, Werkzeuge und fesche Uniformen vorsichtig aus der Hülle gepellt, wollen hübsche Nippon-Mädels angezogen und japanophile Grotesken in Positur gestellt werden.

Wenn Ihr's bis hier her noch nicht bemerkt hat: Der Verfasser ist ebenfalls bekennender Figuren-Fan - wie so ziemlich alle anderen Kollegen im Cypress-Verlag auch. Der fun.generation-Chefredakteur pellt jeden Neuerwerb hingebungsvoll aus der (oft ziemlich widerspenstigen) Verpackung -die Gebrüder Liebold aus dem Schwestermagazin „Play-



Lara geht baden

Leider behält Sie auch hierbei die Garderobe an: Im hautengen „Sola"-Schwimmanzung wirkt Eidos' Adventure-Dirne noch draller als im Body - ein Kunststück, daß in der Realität noch verführerischer wirkt als auf dem Bildschirm. Für knappe hundert Mark ist sie Euer - die hübscheste Lara seit es „Tomb Raider" gibt. Einziger Wehmutstropfen: Die Verpackung widersteht erfolgreich sämtlichen Öffnungsversuchen, die Unterseite des Plastik-Ständers ist sogar mit der Pappe verschraubt! Unser Tip: Dynamit.

Oder noch besser: Laßt Lara gleich verpackt - die Papp-Pyramide mit dem „Lara Croft"-Schriftzug ist ein Sammlerstück für sich, die mutwillige Vernichtung haben wir bitter bereut, und Lara selbst mußte um ein Haar dran glauben.

Detailtreue:	7
Bemalung:	8
Verarbeitung:	10
Standfestigkeit:	7
Verpackung:	5
Authenzität:	10



Militant: „Metal Gear Solid"

Die erste Videospiel-Kollektion von McFarlaine-Toys ist gleichzeitig auch die beste: Keine andere Serie verwöhnt das Auge mehr. Ob Zubehör, Modellqualität oder Bemalung - hier ist alles High-End, und der Traum-Preis von knapp 30 Mark für eine Figur fällt schon fast unter das Gesetz für unlauteren Wettbewerb: Die Konkurrenz kann im Lager bleiben. Hier sprechen die Fotos für sich: Hier können selbst große Modelle nicht mithalten. Fazit: Egal, ob Ihr das Spiel kennt oder nicht - kaufen!

Detailtreue:	10
Bemalung:	10
Verarbeitung:	10
Standfestigkeit:	7
Verpackung:	8
Originaltreue:	10



„Street Fighter" und „Resident Evil"

Keine Sammlerfiguren, sondern klassisches Spielzeug: Die Capcom-Helden begeistern das Kinderherz mit jeder Menge Spezialfunktionen - darunter bewegliche Kiefer und gallertartige Feuerbälle. Auch der Preis ist fair: Zwei Figuren pro Set - macht knapp 10 Mark pro Charakter. Väter mit Videospielbegeisterten Sprößlingen können also bedenkenlos zugreifen - zumal die Capcom-Kollegen hart im Nehmen sind.

Alle Fans über 12 dagegen lassen die Finger weg: So viel geballte Häßlichkeit in einer Packung ist augenfeindlich - da hatten selbst „He-Man" und „Skeletor" mehr Klasse.

Detailtreue:	3
Bemalung:	3
Verarbeitung:	4
Standfestigkeit:	4
Verpackung:	5
Authenzität:	5

PlayStation" dagegen gehören zum Schlag der „Nichtauspacker". Für die ist die Verletzung des Verpackungs-Vakuums ein Sakrileg: Tatsächlich haben viele Hersteller dem Trend Tribut gezollt - und neben Spezialisten für's Figuren-Design auch noch „Verpackungskünstler" angeheuert. Die Ergebnisse der sterilen Sammler-Subkultur sind mitunter fast genauso sehenswert wie ihr Inhalt: Film-Figuren wie die „Antz" kommen - ganz getreu dem Poster- und Anzeigen-Design - in einer lupenförmigen Verpackung in die Läden, für die „Final Fantasy VII"-Charaktere wurden aufwendige Modelle-Arrangements inszeniert und für den Rückumschlag abgelichtet.

Daß bei so viel gestalterischer Wut auch die Videospielwelt nicht verschont bleibt, ist des verspielten Sammler größtes Glück: Neben Plastik-Gegenstücken zu nahezu allen populären US-Comics und Leinwanderfolgen findet Ihr seit einigen Monaten auch Nintendo- und PlayStation-Lizenzen auf den Release-Listen der Spielzeugfabrikanten. Und die sind allesamt so detailiert, daß die Kinder-Tauglichkeit allmählich gegen Null geht: Wo akribisch modellierte Großkaliber und aufwendige Farbschattierungen zu sehen sind, da ist für Kinderhände kein Platz - stattdessen machen sich Papa und der große Bruder über das Geschenkpaket her.

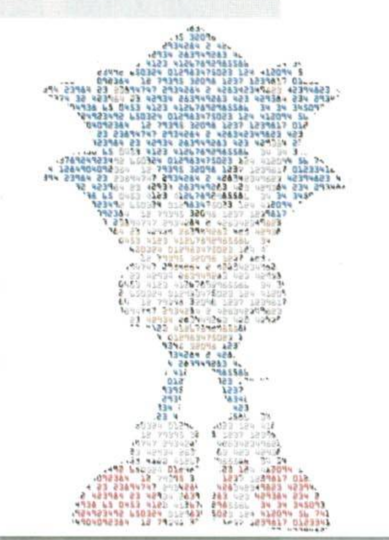
Aber auch der Figurenkauf will bedacht sein: Wie bei den digitalen Vorbildern, gibt es auch beim Sammlerspielzeug mehr als nur die hübsche Verpackung zu beachten. Viele Figuren machen im Laden zwar viel her - wollen aber nach dem Auspacken aber partout keine Stellung beziehen, und kippen alle Nase lang um. Ähnliches Problem: Euer Neuerwerb verwöhnt mit umfangreichem Sortiment - vom Jagdmesser bis zur Bazooka - weigert sich aber standhaft, die Mordinstrumente festzuhalten!

Damit Ihr im Figuren-Dschungel nicht zur falschen Packung greift, haben wir die wichtigsten Plastik-Kollektionen aufgeführt - und in einem Wertungsfazit deren Stärken wie Schwächen aufgeführt. Bewertet wird wie gehabt in Zehnerschritten - von „10" für einen absoluten Pflichtkauf bis hin zur „1" für totalen Sortiments-Schrott. Unsere Kritik berücksichtigt „Detailtreue" und „Verarbeitung" einer Figur, Kenner der spielerischen Vorlage achten vor allem auf die „Authenzität". Weniger wichtig sind Verpackungs-Design und Standfestigkeit. Aber Achtung: Schludrige Bemalung kann die detaillierteste Figur verhunzen! ■

fun.generation

DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE





aus.blick 0699

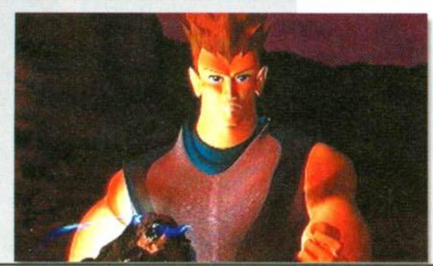
vom Code zum Klassiker

Wie aus Zahlen Spiele werden...



speed.freak

Freakig, fetzig - gut? Kart-Konkurrenz aus dem Sony-Lager



legend.of.legaia

Rollenspiel-Rabatz aus Fernost



Vorschau:
Tonic Trouble
Knuddel-Knaller aus Hupf-Hausen

Aktuell:
Nachgeforscht:
Stimmen zur nächsten Konsolen-Generation

Reportage:
Metropolis
Großstadtverkehr in der Dreamcast-Dimension

Neuerscheinung:
Driver
Reflections' Auto-Gangster im Verhör

Reportage:
Shadowman
Alles über das 3D-Phantom von den „Turok"-Machern

Neuerscheinung:
Racing Simulation 2
Verspäteter Boxenstopp auf dem Nintendo 64

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
dynatex
44135 Dortmund
Im Brückcenter

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK. 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN .. 19,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 29,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. .. 59,95
NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN



RIDGE RACER TYPE 4 (APRIL) (PSX) 99,95

CONTROL PAD DUAL SHOCK....... 39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
ORIG. CD-CASE-BUNDLE 69,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT 29,95
GAMEBUSTER DX -SCHUMMELMOD 89,95
CHEATMASTER - BLAZE 29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL .. 69,95
X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
X-PLODER PROFESSIONAL (APRIL) 134,95
RGB-KABEL(G-CON-,AV-ANSCHLUß)16,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.)129,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL ... 149,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP 34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)59,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) 69,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(V.FARB.) 29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS..... 44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS..... 64,95



DRIVER (MAI) (PSX) 99,95
BLOODY ROAR 2 (APRIL) (PSX) 84,95
PRINCE NASEEM BOX. (MAI) (PSX) 89,95
SPORTS CAR GT (APRIL) (PSX) 89,95

MOUSE LOW BUDGET 34,95
MULTI TAP LOW BUDGET......... 49,95
A BUGS LIFE 89,95
ABE'S EXODDUS (ODDWORLD 2) .. 79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (APRIL) .. 79,95



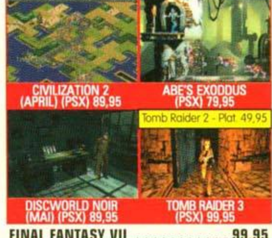
Spieleberater orig. 24,95
Special Edition 99,95
METAL GEAR SOLID (PSX) 89,95
BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95
KKND (PSX) 89,95
POPOULOS (PSX) 89,95

Game Boy Color 139,-
Game Boy Color clear purple 139,-
Light Max 2 - orig. - inkl. Batterien 34,95
Bugs Bunny Crazy Casle 3 64,95
Bugs Bunny & Lola 54,95
Conker's Pocket Tales 64,95
Game & Watch Gallery 44,95
Gex 3D 64,95
Harvest Moon 59,95
Hexite 64,95
Men In Black 64,95
NBA Jam '99 64,95
Pocket Bomberman 44,95
Power Quest 59,95
Quest for Camelot 59,95
Rampage World Tour 64,95
Shadowgate 64,95
Shanghai Pocket 64,95
Star Wars: Yoda Stories (Mai) 64,95
Super Mario Bros. (Juni) 64,95
Tetris Deluxe 44,95
Top Gear Rally (mit Rumble-Fkt.) (Apr) .. 74,95
Turok 2 64,95
Tweety & Sylvester 54,95
V-Rally 64,95
Wario Land 2 64,95
Zelda - Links Awakening DX 64,95

ACTUA SOCCER 3 (OLI. BIERHOFF) . 79,95
AKUJI THE HEARTLESS 89,95
ALIEN RESURRECTION (JUNI) 89,95
ALL STAR TENNIS '99.......... 79,95
APOCALYPSE 89,95
ASTERIX 89,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN (MAI) 89,95
AZURE DREAMS 64,95

V-RALLY 2 (JUNI) (PSX) 99,95
UEFA Championsleague (PSX) 99,95
CASTROL HONDA SB (APRIL) (PSX) 89,95
NEED FOR SPEED 4 (PSX) 89,95

BASS LANDING 89,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIG AIR 89,95
BLAZE 'N' BLADE 99,95
BLOOD LINES (APRIL).......... 79,95
BLOODY ROAR 2 (APRIL) 84,95
BOMBERMAN (MAI) 79,95
BOMBERMAN FANTASY RAC.(MAI) 89,95
BOX CHAMPIONS - KNOCK OUT KINGS 89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. .. 99,95
BREATH OF FIRE 3 89,95
BRUNSWICK BOWLING.......... 89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE(MAI). 84,95
BUST A MOVE 4.............. 64,95
C3 RACING 84,95
CAPCOM GENERATIONS (APRIL) .. 84,95
CARMAGEDDON (DT.) (APRIL)..... 84,95
CENTIPEDE 89,95
CIVILIZATION 2 (APRIL) 89,95
COLIN MCRAE RALLY 89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE.... 89,95
COMMAND & CONQUER 2........ 89,95
COMMAND & CON.2:GEGENSCHLAG 89,95
COOL BOARDERS 3............ 89,95
CRASH BANDICOOT 3.......... 89,95
CROC 2 (JUNI) 89,95
DARK STALKERS 3 99,95
DIABLO.................... 89,95
DISCWORLD NOIR (MAI) 89,95
DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (APR)89,95
DREAMS................... 89,95
DRIVER (MAI)............... 99,95
FIFA '99 89,95



CIVILIZATION 2 (APRIL) (PSX) 89,95
ABE'S EXODDUS (PSX) 79,95
Tomb Raider 2 - Plat. 49,95
DISCWORLD NOIR (MAI) (PSX) 89,95
TOMB RAIDER 3 (PSX) 99,95

FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 '98 99,95
G-POLICE 2 (JUNI)........... 99,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO (APRIL) 99,95
GLOBAL DOMINATION.......... 89,95
GOLF PRO 94,95
GRANDSTREAM SAGA.......... 79,95
GRAND THEFT AUTO-LONDON(MAI) 44,95
GRAN TURISMO.............. 89,95
GUARDIANS CRUSADE 89,95
HARD EDGE (APRIL) 89,95
HOGS OF WAR (MAI) 84,95
HUGO 1................... 89,95
KENSAI - SACRED FIST......... 89,95
KINGSLEY (JUNI)............. 89,95
KKND - KROSSFIRE 89,95
LE MANS (24 STUNDEN) (MAI)... 89,95
LEG. OF KAIN - SOUL REAVER(MAI) 99,95

ASTERIX (PSX) 89,95
WARZONE 2100 (PSX) 89,95
MONKEY HERO (PSX) 89,95
GEX 3 (PSX) 99,95

LIVE WIRE................. 64,95
MARVEL SUPERHER. VS. STRTFGHT 89,95
MASTER OF MONSTERS 99,95
MEGA MAN LEGENDS.......... 79,95
MEGA MAN X4 79,95
METAL GEAR SOLID 89,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK159,95
SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID 24,95
MONKEY HERO (APRIL) 89,95
MONSTER SEED.............. 89,95
MOTO RACER 2 89,89
MUSIC: MUSIC CREATION....... 89,95
NBA LIVE '99 89,95
NBA PRO '99................ 89,95
NEED FOR SPEED 4: BREN.ASPHALT 89,95
NFL BLITZ (JUNI)............ 89,95
NFL EXTREME 89,95

Rechtzeitig vorbestellen! Voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!

SILENT HILL (JUNI) (PSX) 89,95

NHL '99 89,95
NHL FACE OFF '99 89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (MAI). 89,95
POINT BLANK .79,95 - (MIT GUN) 154,95
POOL HUSTLER.............. 89,95
POPOULOS - THE 3RD COMING ... 89,95
POY POY 2 89,95
PREMIER MANAGER '99 79,95
PRINCE NASEEM BOXING (MAI) .. 89,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF 89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A ... 94,95
PUMA STREET SOCCER (APRIL) ... 89,95
RACING SIMULATION 2 89,95
RALLY CROSS 2 79,95
RC STUNT COPTER (APRIL) 89,95
RETRO FORCE 89,95
RIDGE RACER TYPE 4 (APRIL) 99,95
RIVAL SCHOOL.............. 79,95
ROLLCAGE.................. 89,95
RUGRATS (MAI).............. 89,95

die ersten Besteller der N64-Version erwartet eine kleine Überraschung!
RACING SIMULATION 2 (PSX)89,95 (N64)109,95
SOUL REAVER (MAI) (PSX) 99,95
inkl. orig. PSX-T-Shirt solange Vorrat reicht!
FIFA '99 (PSX) 89,95 (N64) 109,95
WILD 9'S - SPEC.ED. (PSX) 69,95

RUNNING WILD.............. 79,95
SABOTEUR (JUNI) 99,95
SHANGHAI TRUE VALOR 89,95
SILENT HILL (JUNI) 89,95
SPORTS CAR GT (APRIL)........ 89,95
SPYRO THE DRAGON.......... 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 2.... 79,95
STREET SKATER 89,95
SUPER POCKET FIGHTER 79,95
SWING (APRIL).............. 74,95
SYPHON FILTER (JUNI)......... 99,95
T'AI FU 79,95
TANKTICS (JUNI)............ 84,95
TEKKEN 3 99,95
TENCHU 89,95
TOCA TOURING CAR 2......... 89,95
TOMB RAIDER 3............. 99,95
TOMORROW NEVER DIES (JUNI) .. 89,95
TRAP RUNNER (APRIL)......... 89,95
TUNGUSKA (JUNI) 84,95



TONIC TROUBLE (ED) (N64) (JUNI) 109,95
JET FORCE GEMINI (N64) 129,95
SCARS (PSX) 49,95 (N64) 109,95
BOMBERMAN HERO (N64) 89,95

UBIK 99,95
UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99 .. 99,95
V-RALLY 2 (JUNI) 99,95
VIRUS (APRIL) 89,95
VIVA FUßBALL 84,95
WARZONE 2100 (APRIL)........ 89,95
WCW VS. NWO: THUNDER 79,95
WHEEL NUTS (JUNI)........... 99,95
WILD ARMS 79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION ... 69,95
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
WING OVER 2 (APRIL) 79,95
WWF ATTITUDE (MAI) 84,95
X-GAMES PRO BOARDER........ 89,95
YOYO'S PUZZLE PARK (APRIL).... 84,95

Sega Saturn

SPITZENSPIELE
FAST GESCHENKT
Nur solange Vorrat reicht!

BLAM! MACHINEHEAD (SAT) ..19,95
BLAZING DRAGONS (SAT) 19,95
CHAOS CONTROL (SAT) 4,95
"D" (SAT) 9,95
KRAZY IVAN (SAT) 14,95
NBA LIVE '98 (SAT) 14,95
NHL POWERPLAY (SAT) 19,95
OLYMPIC SOCCER (SAT) 9,95
PARODIUS DELUXE (SAT) 14,95
SHELLSHOCK (SAT) 24,95
STARFIGHTER 3000 (SAT) 9,95
THUNDERHAWK 2 (SAT) 14,95

Die Artikel aus diesem Kasten werden bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

Nintendo 64

MARIO KOMPLETT PAK......... 244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
ANTENNENKABEL 24,95
ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
(GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER). 64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS.... 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH . 14,95
LENKRAD GAMESTER G64 RUMB. WH.129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. . 34,95
MEMORY CARD 1 MEG 26,95
MEMORY CARD 8 MEG......... 59,95
RUMBLE PAK 34,95
RUMBLE PAK JOYTECH 19,95



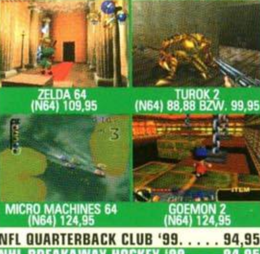
CASTLEVANIA 3D (APRIL) (N64) 109,95

1080° SNOWBOARDING 89,95
ALL STAR BASEBALL (APRIL)..... 99,95
ALL STAR TENNIS '99.......... 99,95
BANJO & KAZOOIE 89,95
BEETLE ADVENTURE RACING (APR)109,95
BIO FREAKS............... 119,95
BODY HARVEST 79,95
BOMBERMAN HERO 89,95
BUCK BUMBLE.............. 99,95
BUST A MOVE 3............. 99,95
CARMAGEDDON (APRIL)....... 109,95
CASTLEVANIA 3D (APRIL)...... 109,95
CHAMÄLEON TWIST 2 (APRIL).... 99,95
CHARLIES BLAST TERRITORY 89,95
CRUISIN' WORLD............ 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
EARTHWORM JIM 3D (APRIL).... 99,95
EXTREME G 2............... 99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (MAI) .. 89,95
FIFA '99 109,95
FLYING DRAGONS 109,95
FORSAKEN 119,95
F-ZERO X.................. 89,95
G.A.S.P. 99,95
GEX 64 (GEX 2) 109,95



MARIO PARTY (N64) 89,95
STAR WARS-ROGUE SQ. (N64) 109,95
BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95
EXTREME G 2 (N64) 99,95

GLOVER................... 89,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA .. 124,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION... 99,95
HOLY MAGIC CENTURY 129,95
IGGY'S RECKING BALLS 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98..... 89,95
JET FORCE GEMINI (JUNI) 109,95
LYLAT WARS 89,95
MARIO KART 64 89,95
MARIO PARTY 89,95
MICRO MACHINES 64......... 124,95
MILO'S ASTRO BOWLING 109,95
MISSION IMPOSSIBLE 99,95
NASCAR '99 109,95
NBA JAM '99 94,95
NBA LIVE '99............... 109,95
NBA PRO '99............... 124,95



ZELDA 64 (N64) 109,95
TUROK 2 (N64) 88,88 BZW. 99,95
MICRO MACHINES 64 (N64) 124,95
GOEMON 2 (N64) 124,95

NFL QUARTERBACK CLUB '99...... 94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99.... 94,95
NHL PRO '99............... 124,95
RACING SIMULATION 2 (APRIL) . 119,95
RAKUGA KIDS 129,95
RAT ATTACK 129,95
RAYMAN 2 (JUNI)........... 119,95
S.C.A.R.S................. 109,95
SHADOWGATE 64............ 129,95

BUCK BUMBLE (N64) 99,95
BODY HARVEST (N64) 79,95

SHADOWMAN (AUG) 109,95
SOUTHPARK (APRIL) 99,95
SPACE RACE (APRIL) 109,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY .. 94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)..... 109,95
STAR WARS RACER (JUNI) 109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON.. 109,95
SUPER MARIO 64 89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER . 24,80
THE NEW TETRIS (JUNI)........ 89,95
TONIC TROUBLE (ED) (JUNI) 109,95
TUROK 2 - DEUTSCH.......... 88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION ... 99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING . 109,95
VIGILANTE 8 114,95
VIRTUAL POOL 109,95
V-RALLY 99,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 ... 129,95
WCW VS. NWO: REVENGE...... 129,95
WETRIX................... 109,95
WIPEOUT 64 129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR .. 99,95
WWF ATTITUDE (MAI) 99,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY... 24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME...... 109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64 24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION.... 139,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

BLAST CHAMBER .... .24,95
CROC .... .39,95
DARIUS 2 .... .19,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD .... .79,95
THEME PARK .... .29,95

SONY PLAYSTATION

ABE'S EXODDUS .... .79,95
CHILL .... .44,95
BUST A MOVE 3 .... .49,95
CONSTRUCTOR .... .49,95
CRIME KILLER .... .79,95
CYBALL ZONE .... .29,95
FORSAKEN .... .49,95
IRON & BLOOD .... .49,95
PREMIER MANAGER '98 ..... .49,95
R-TYPES .... .74,95
RIVEN (MYST 2) .... .69,95
S.C.A.R.S. .... .49,95
SHADOW GUNNER .... .49,95
SUPERCROSS (J.MCGRATH) .. .49,95
WILD NINE'S - SPEC. ED. .... .69,95
WWF IN YOUR HOUSE ...... .49,95
WWF WARZONE .... .69,95
XENOCRACY .... .69,95

PLATINUM-EDITION

ABE'S ODDYSEE .... .49,95
ALIEN TRILOGY .... .44,95
BUST A MOVE 2 .... .49,95
COMMAND & CONQUER ..... .44,95
COOL BOARDERS 2 (APRIL) .. .49,95
CRASH BANDICOOT 2 (APRIL) .49,95
CROC .... .44,95
DESTRUCTION DERBY 2 ..... .49,95
FORMEL 1 '96 .... .49,95
G-POLICE .... .49,95
GRAN THEFT AUTO .... .49,95
HERCULES .... .49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 49,95
JURASSIC PARK-LOST WORLD 49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES .49,95
MICRO MACHINES V3 .... .49,95
MOTO RACER .... .44,95



CRASH BANDICOOT 2 - PLAT. (PSX) 49,95
G-POLICE - PLATINUM (PSX) 49,95

PANDEMONIUM .... .49,95
PORSCHE CHALLENGE ...... .49,95
RAYMAN .... .44,95
RESIDENT EVIL 1 .... .44,95
RIDGE RACER REVOLUTION .. .49,95
ROAD RASH .... .44,95
SOUL BLADE .... .49,95
SOVIET STRIKE .... .44,95
TEKKEN 2 .... .49,95
TOCA TOURING CAR .... .44,95
TOMB RAIDER 2 .... .49,95
TRUE PINBALL .... .44,95
V-RALLY .... .49,95
WIPEOUT 2097 .... .49,95
WORMS .... .44,95

NINTENDO 64

BODY HARVEST .... .79,95
CLAYFIGHTER 63 1/3 .... .39,95
CRUISIN' WORLD .... .64,95
DARK RIFT .... .49,95
EXTREME G .... .49,95
G.A.S.P. .... .99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS ..... .79,95
MADDEN 64 .... .39,95
NAGANO WINTER OLYMPICS .. .89,95
NBA COURTSIDE .... .59,95
NBA PRO '98 .... .89,95
OLYMPIC HOCKEY '98 ...... .89,95
SAN FRANCISCO RUSH ...... .49,95
SPACE STATION - SILICON VA. .94,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 35 45 20

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.*
BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.
SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

DREAMCAST KOMMT



RUFEN SIE BEI INTERESSE UNSERE DREAMCAST-HOTLINE UNTER TEL. 0931/3545223 AN!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!



UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602. ALLE PREISE IN DM.



KÄMPFEN
LEBEN
AKUJI™
THE HEARTLESS
VOM BRUDER VERRATEN
DIE BRAUT GERAUBT
DAS HERZ ENTRISSEN
WAS BLEIBT, IST BLINDE WUT
(JETZT IST DIE HÖLLE LOS!)
CRYSTAL DYNAMICS
PlayStation
EIDOS INTERACTIVE
Akuji The Heartless © 1998 Crystal Dynamics. © & published by Eidos Interactive 1998. Alle Rechte vorbehalten.
KMF Hamburg